N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

206 MAI 2008

REPORTAGE EXCLUSIF

MAFIA II

POURQUOI MES POILS SE HÉRISSENT-ILS ?

AVANT-PREMIÈRE

NITRO STUNT RACING

Visite chez des Français qui en veulent

TESTS

ASSASSIN'S CREED

Au voleur ?

COMMAND & CONQUER 3 LA FUREUR DE KANE

SINS OF A SOLAR EMPIRE

RÉZO

AGE OF CONAN

Il ose la différence !



Future
MEDIA WITH PASSION

Numéro 206 • Mai 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 50 € • € • REU 9 35 € • TOM Avion 00 XPF • TOM Surface 1 00 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 • X 8 € • MAR 83 DH • 5 €

MAFIA II • ASSASSIN'S CREED • AGE OF CONAN • ANKAMA • MAI 2008 • 6,95 € 206



N'hésite pas à
tes adversaires par
des dribbles lumineux
IMPOSSIBLE IS NOTHING
Découvre la nouvelle F50 TUNiT 100% personnalisable. Tu peux modifier ton chassis et tes crampons comme tu le souhaites. Sois aussi créatif avec tes chaussures que sur le terrain
'CHAQUE ÉQUIPE A BESOIN D'UN ARTISTE' SAMIR NASRI, OLYMPIQUE DE MARSEILLE
adidas.com/football





adidas

Sommaire

206 MAI 2008

JOYSTICK n° 206 - MAI 2008

JOYSTICK n° 206 - Mai 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur du développement : Cyrille Tessier
Chef de rubrique Réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Chef de rubrique Test : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique News : Michel « Yavin » Beck
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bézy, Arnaud « ffak » Baillivet, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Bertrand « Crtl-B » Lhoyez, Guillaume « C_Wiz » Louel, Brice « Tuttle » Roy, Sylvain « Lucky » Tastet, Marie-Claude Rodriguez et Fabrice Bloch.

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

8



JEU DE LA COUV
Une visite chez 2K Games pour découvrir Mafia II en avant-première ? On ne pouvait évidemment pas refuser, surtout pas Sundin, notre Italien/Toulousain local qui vous dévoile tout sur ce petit bijou à venir.

46



REPORTAGE
Nitro Stunt Racing pourrait bien devenir le prochain jeu de course qui rend complètement accro. C_Wiz a donc quitté le vent du Havre pour la chaleur de Lyon afin de dénicher des infos auprès du studio français Game Seed.

52



TESTS
La surprise du mois vient de Sins of a Solar Empire. Un titre méconnu qui n'est malheureusement pas encore distribué en France, mais dont la qualité ne pouvait être passée sous silence.

80



RÉSEAU
C'est la dernière ligne droite pour Age of Conan. Il reste beaucoup de boulot aux développeurs pour supprimer un maximum de bugs, mais ça ne nous a pas empêchés d'aller trancher quelques têtes sur la bêta.

ET AUSSI...

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2006

FABRICATION
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico-Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

Future MEDIA WITH PASSION

Couverture
© 2K Games

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



DVD-Rom CD-Rom

sommaire #206

C'est Sacred Plus qui prend le rôle de jeu complet ce mois-ci. À quelques mois de la sortie du deuxième opus, il est temps de se mettre en jambes avec le premier bébé d'Ascaron. N'oubliez pas de jeter un œil sur le deuxième CD qui propose de nombreux bonus (artwork, trailer...). Quant à la troisième galette, elle contient tous les jeux indépendants du mois. De quoi passer des heures devant votre PC.

Cyd

LE JEU COMPLET

Sacred Plus

Genre : Hack & Slash
Développeur : Ascaron
Éditeur/Distributeur : Koch Media
Site Internet : www.sacred-lejeu.net
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 1,2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo



En résumé





Sacred est un hack & slash qui a rencontré un succès phénoménal lors de sa sortie. Développé par Ascaron, ce titre a réussi à sortir de l'ombre du charismatique Diablo II. Un tour de force loin d'être évident, surtout il y a quatre ans, mais pourtant possible grâce à de nombreux atouts. Les classes de personnages sont attrayantes, les combats intensifs et les pièces d'équipement tombent par dizaines. De quoi ravir n'importe quel fou du clic qui aime passer son temps à taper sur des monstres.
Même si visuellement Sacred accuse son âge, il n'en reste pas moins un titre fun qui devrait vous procurer des heures de plaisir.
La version Plus propose d'ailleurs du contenu supplémentaire, de nouvelles quêtes à accomplir et des régions à explorer.
Au moins, en attendant Sacred II, vous aurez l'occasion de découvrir son grand frère.







Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

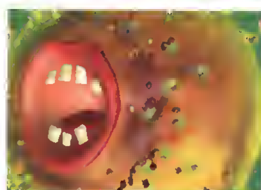
L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS

- Arctic Stud Poker Run
- Astro Avenger 2
- Auto Cross Racing
- Birth of Shadows
- Democracy 2
- Doggie Dash
- Eschalon Book!
- Flipside of the Divine
- Galaxy Scraper
- Harvest Massive Encounter
- Jets'n'Guns
- Nanosmiles
- Phantasia 2
- Space Hulk
- Tank Universal
- Vegetable soup
- XOP
- XOP Black
- Zombie Shooter
- Zox







COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est :

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@futurenet.fr

Au secours

Voilà je suis fan de ce magazine depuis quelque moi maintenant mes se moi quand je lais acheter je suis aller voir le teste de The Club, c'est du n'importe quoi Yavin na pas compri l'espri du jeux, se je n'est pas comme les autre je de tir (comme call of duty 4) le but est de faire le plu de score possible de recommencer le même niveau des dizaine de foi pour avoir le meilleur score. Je demanderé juste une nouvelle petite note de se jeux quand vous testeré le mode multijoueur. merci et au moi prochain continuer comme sa :-))) (enfin pas comme ce test lol)(a é encore DSL si jé des faute d'hortografe, se n'est pas mon fort ;-))

Sylvie

Si vous relisez mon texte de The Club, vous vous apercevrez qu'il est clairement testé pour ce qu'il est : un jeu dans lequel il faut recommencer sans cesse un niveau pour tenter de taper le meilleur score possible. Moi, j'ai trouvé ça particulièrement mauvais, mais si vous aimez le genre, je vous invite à prendre immédiatement des cours d'orthographe dans lesquels vous pourrez vous éclater à recommencer cent fois une dictée jusqu'à parvenir à l'écrire sans faute. C'est pas gagné...

Patience, patience...

Bonjour à toute l'équipe,
C'est la deuxième fois que je vous écris en 10 ans... Eh oui, les années passent si vite. Mon premier mail concernait les simulations auto et la gestion force feedback en temps réel. D'ailleurs, j'attends toujours votre article sur les simulations !

Gianni de Belgique

Perso, c'est la première fois que je vous réponds. Je ne sais pas qui vous a promis un gros dossier sur les simulations mais il mérite un oscar, douze prix Nobel et une myriade de femmes nues pour le couvrir de camembert fondu avant de lécher l'entièreté de son corps avec passion. Miam, miam. Plus sérieusement, un dossier sur les simus hardcore est en gestation depuis un petit moment à la rédac et, promis, c'est pour très bientôt. Ou pour dans dix ans.

COURRIER

par Yavin

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques et ne pouvons pas vous conseiller sur le matos ou les problèmes de compatibilité. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Bonne compagnie

Je voulais savoir si un Battlefield 3 est prévu sur nos ordis préférés car j'ai entendu quelques rumeurs à ce sujet. Je parle bien de BF3 et non pas de Bad Company dont je me fiche complètement. Voilà, voilà. Merci à toi grand dieu Joystickien qu'est la loutre.

Tristan

Attendez, je verse un seau d'eau glacée sur Sundin, il grommelle, agite les mains, me récite la recette des cannellonis. O.K., il ne sait pas. Je chatouille Cyd avec une plume sous les aisselles, le malotru rit comme un phoque puis me fait traverser la rédac en volant d'un simple revers de la main. Aïe. Un coup de téléphone aux pigistes, ça sonne occupé. Boulets. En dernier recours, je me dirige vers une jolie attachée de presse d'Electronic Arts qui s'enfuit alors en courant. Bon, ben, vous ne direz pas que je n'ai pas tout essayé... enfin presque...

Around ze World

Alors que je priais la déesse Isis de me donner des nouvelles de Starcraft II, un papyrus marqué Joystick m'est tombé entre les mains. Sympa, la déesse, mais elle aurait pu m'envoyer une version marquée en hiéroglyphes. En plus, y'a même pas de nouvelles de Starcraft II. Comme quoi, les dieux, c'est plus ce que c'était.

Armand, Noël & Yann

Vous n'avez pas honte ? Que vous emmeniez vos enfants dans des endroits paradisiaques pour faire du bateau pendant que nous bossons comme des acharnés, passe encore. Que vous les obligiez à lire Joystick alors qu'ils pourraient découvrir le monde, la nature et les petits animaux, moi, je n'ai rien contre. Mais que vous consommiez toute la production locale de substances illicites (loukoum, baklawa, etc.) avant de rédiger vos courriers, alors là, Monsieur, je dis : stop ! Il faut nous en garder. Parce que ça a l'air vraiment cool.



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofulure@dipinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Mafia 2 Mafia 2 Mafia 2 Mafia 2 Mafia 2

Tous aux abris ! Il arrive ! Plus noir, plus beau, plus immersif, plus intense, plus explosif, ce nouveau Mafia a plus d'un atout dans sa manche pour devenir LA référence du genre. Nous sommes partis en République tchèque pour suivre l'avancement de l'ambitieux projet des studios 2K Czech. Compte rendu.

Pendant que Lucky jouait sa vie dans le Maryland pour vous ramener des informations croustillantes sur Damnation, notre scoop du mois dernier, je flânais en République tchèque. Prague pour être tout à fait précis, ses magnifiques bâtisses colorées, sa superbe place Wenceslas et ses excellentes bières à pas cher. Ah, que c'était agréable… Trop pour un seul homme ?

[...]

Brno ? C'est quoi ? 400 000 habitants me dit-on, à 200 bornes de la capitale. Entre ces deux vieilles cités, une succession de routes cabossées et de paysages inexpressifs. Je n'étais encore jamais allé à Brno, et je



comprends pourquoi. Après une sieste bien méritée qui m'évita de vomir le goulasch que j'avais ingurgité la veille, nous arrivâmes enfin, au milieu d'une poignée d'immeubles grisâtres. L'un d'eux abrite 2K Czech.

Pourquoi mes poils se hérissent-ils ? Pourquoi se sont-ils installés là-bas ? Ont-ils vraiment besoin de tout ce calme ? Certes, un projet de cette ampleur ne se prend pas à la légère. Tout se planifie, minutieusement. Ne rien laisser au hasard. Mais à Brno quand même, quel dévouement.

À quelques mois de la naissance du petit, il fallait qu'on fasse ce tour du propriétaire. Où en est Mafia 2 ? Que peut-on espérer de lui et que peut-on en attendre ? On a décidé de tout vous dire. Au cas où. S'il m'arrive quelque chose, tous les détails de mon périple sont consignés dans mon petit carnet bleu.

Premier braquage

Pour bien comprendre le projet Mafia 2, sans doute faut-il revenir quelques années en arrière, en 2002. Car outre la défaite de l'équipe de France au premier tour de la Coupe du monde de football et le mémorable goûter d'anniversaire de Savonfou pour ses 20 ans, cette année accouche aussi du titre emblématique de 2K Czech : Mafia. Premier essai, premier succès. L'ambiance années 30 divinement prenante et les

GENRE : TIRAMISU
ÉDITEUR : 2K GAMES
DÉVELOPPEUR : 2K CZECH/RÉPUBLIQUE TCHÈQUE
SORTIE PRÉVUE : FIN D'ANNÉE ?

PAR Sundin





MAFIA II





Dans Mafia 2, les méchants sont tous obèses, portent un chapeau et une cravate prune...

Permis de tuer

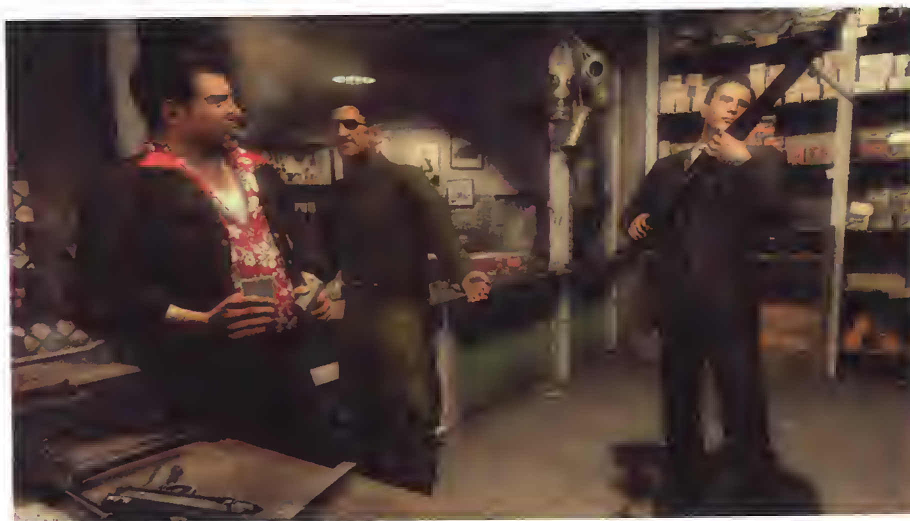
Une cinquantaine de caisses différentes pourront être conduites dans Mafia 2. Oubliez les écueils du premier numéro, la gestion des collisions et des dégâts est bien mieux restituée (tirez dans la roue pour crever le pneu, tirez dans la vitre pour la casser, etc.), la conduite est bien plus accessible et les voitures sont bien plus rapides.
Et pour ceux à qui ça ne convient toujours pas, ils pourront prendre le métro ou le bus pour se déplacer. Véridique !



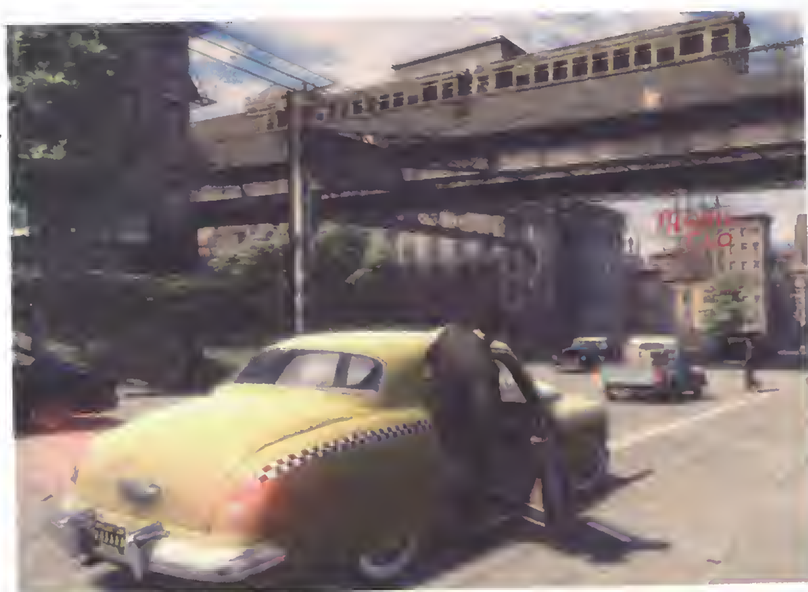
cinématiques criantes de vérité assurent au studio tchèque de bonnes critiques. Ce premier épisode aurait même pu faire référence... sans sa légion de bugs... sans sa difficulté incroyablement élevée... et avec des bolides plus réactifs...
Avec ce petit goût d'inachevé dans la bouche et sans langue de bois, les hommes de main de 2K Czech nous ont martelé qu'ils avaient retenu la leçon, mais à vrai dire, on n'en attendait pas moins. Daniel Vavra, pierre angulaire de ce nouvel opus en tant que designer en chef et scénariste, ne regrette rien et s'explique comme il peut : « Cette expérience m'a beaucoup appris sur l'écriture et le design dans les jeux. Mafia était mon premier boulot. »
À quel moment ont-ils eu en tête Mafia 2 ? Dans la foulée du premier épisode, comme le laisse entendre le designer en chef : « Les premiers contours de Mafia 2 ont été dessinés il y a longtemps, mais beaucoup de choses ont évolué entre-temps, comme la technologie. Nous avons d'abord dû apprendre à nous servir des nouvelles possibilités qui s'offraient au jeu vidéo avant de véritablement démarrer. Aujourd'hui, nous sommes prêts ».

Quand le test ADN n'existait pas...

Rassurez-vous, pas besoin d'avoir écumé tout Mafia 1 et ses interminables virées en taxi pour appréhender ou apprécier cette suite. Question scénario, il n'y a même aucun lien entre les deux épopées, tout juste nous a-t-on parlé de petits clins d'œil distillés ça et là. Tommy Angelo, le mafieux malgré lui du premier épisode a donc laissé sa place à Vito. Une enfance difficile où il multiplie les conneries, un passage mar-



... Et les gentils fument tous des cigares, ont des grosses mitraillettes et des masques à gaz dans leur garage.





quant à la Seconde Guerre mondiale, des amis pas très fréquentables, tout prédisposait ce natif de Sicile à prendre le mauvais chemin.
Ici aussi, nos hôtes ont tenu à revoir leur première copie en proposant non plus des personnages héroïsés et une vision manichéenne des événements comme c'était le cas sur Mafia 1, mais un univers et des protagonistes bourrés de contradictions et de zones d'ombre : « Pour faire simple, nous plongeons le joueur dans la vie d'un gangster des années 50. Après Mafia 1, nous voulions un nouveau modèle où l'histoire et le gameplay fusionneraient pour procurer au joueur une expérience intense. Cette fois, l'histoire sera plus sombre, plus dramatique et plus réaliste, même s'il y aura une bonne dose d'humour noir. » Voilà qui n'est pas pour nous déplaire, parce que devoir taper un gang entier armé jusqu'aux



Questions à Daniel Vavra

Daniel Vavra est designer en chef scénariste sur Mafia 2. Notre homme s'occupe du déroulement de chaque mission et de l'intégralité des scripts. Il a aussi travaillé sur les contrôles et l'interface.

Joystick : Pouvez-vous nous citer quelques-unes des œuvres littéraires et cinématographiques qui vous ont influencé ?
Daniel Vavra : Il y a beaucoup de références et d'inspirations derrière tout ça, mais contrairement à Mafia 1, qui était une sorte d'hommage aux classiques cinématographiques du genre, cette suite est grandement inspirée par de véritables histoires de gangsters. Mais puisque vous me le demandez, mes films préférés sont Les Affranchis (1990, de Martin Scorsese) et Heat (1996, de Michael Mann). En ce qui concerne les livres, je dirais l'autobiographie de Joseph Bonnano, intitulée A Man of Honor.

Quelle a été votre priorité pour Mafia 2 : l'ambiance ou l'action ?
La priorité était de faire un jeu d'ambiance avec le meilleur gameplay possible. Je pense que les deux sont liés. Une bonne histoire aide le gameplay et un bon jeu aide l'histoire. Je ne crois pas les gens qui disent que l'histoire n'est que la cerise sur le gâteau.



L'intelligence artificielle des flics promet d'être redoutable.
Si la vitre de votre voiture est brisée - au hasard, parce que vous l'avez défoncée pour piquer la caisse – vous risquez d'être arrêté pour un petit contrôle d'identité…



Autre détail sympathique : tuez quelqu'un et on en parlera à la radio !

dents à coups de clés à molette n'aide pas forcément à rentrer dans l'histoire. Cette poussée de « réalisme » trouve également écho dans les dialogues et les prises de vue : « Nous avons utilisé au maximum les capacités technologiques de la nouvelle génération pour créer un environnement immersif et faire ressentir les événements de la manière la plus intense. Bien que ça reste un jeu et que votre personnage vive une succession d'événements incroyables, on a envisagé chaque situation de manière crédible. »

Flinguer avec panache

Étonnement : l'aspect qui nous a le plus marqués dans Mafia 2 est sa partie « shoot », en vue à la troisième personne. Rien de révolutionnaire, mais les fusillades en jettent sévère, tout autant que dans un bon FPS/TPS actuel. Pour un jeu qui combine des phases aussi distinctes (shoot, exploration, courses), c'est une belle réussite. Vue rapprochée du personnage, possibilité de changer la caméra d'épaule, décor entièrement destructible et armes diverses et variées, tout est réuni pour que ces moments-là ne soient que du plaisir.
Reste à examiner – et ce n'est pas un détail – l'ergonomie des contrôles et la jouabilité, mais on a eu vraiment l'impression d'avoir « plusieurs bons jeux dans un même jeu ». C'est assez rare pour le souligner.

La fin justifie les moyens

Mafia 2 est, comme son aîné ou comme un Grand Theft Auto, un subtil panachage de shoot à la troisième personne et de virées automobiles à la Fast & Furious, agrémenté d'un petit côté jeu de piste et course d'orientation. La mécanique est rodée et il n'y a, a priori, strictement rien de fondamentalement nouveau... même si Daniel Vavra tente de faire croire le contraire : « Vous pouvez définitivement compter sur des choses originales et nouvelles. Comme je l'ai déjà dit, nous essayons de recréer la vie d'un gangster comme le ferait Hollywood. L'aventure comportera son lot de missions bizarres, mais aussi des petits boulots tout à fait légaux, où vous ne serez pas obligé de faire tout péter pour réussir. » On le croit plus volontiers quand il nous dit « avoir dépensé une énergie folle et passé beaucoup de temps à mêler les différents aspects avec cohérence et à équilibrer le gameplay. » Ainsi, les aficionados du genre et de Mafia 1 retrouveront sans surprise les codes et standards habituels. À commencer par le

Hééééé ! On n'effraie pas les jolies demoiselles, non mais !





La modélisation des caisses est superbe. Espérons que les conduire soit aussi agréable que les regarder.

limiteur de vitesse, dispositif salvateur pour vous éviter de tomber trop vite aux mains de la police, et le niveau de Police justement, qui notifie si la flicaille veut votre peau. Si tel est le cas, vous chercherez un mécano portugais pour vous changer la plaque d'immatriculation dans un des nombreux garages clandestins disséminés dans la ville. Vous ferez également gaffe à votre niveau de Respect, sorte de jauge de réputation, qui déterminera plus ou moins la qualité de vos relations avec les différentes « familles ».





N'ayant pas pu toucher la bête de nos propres mains, il est difficile de parler du degré de difficulté et du poids de chacun de ces éléments au cours de l'aventure. Ce dont on peut être sûr en revanche, c'est de ne pas être lâché en pâture dans Empire City sans consignes précises. Si certains y voient, d'ores et déjà, une atteinte à leur liberté de tuer, Daniel Vavra leur répondra que c'était inévitable pour « maintenir le joueur dans l'histoire. C'est une décision que nous devions prendre. Et puisqu'il y a tout un tas de jeux « bac à sable » avec des intrigues simplistes, nous avons décidé de mettre l'accent sur la narration, ce qui ne veut pas nécessairement dire que le jeu est linéaire. Il y aura beaucoup plus à faire que dans Mafia 1, et de nombreux choix pèseront sur le gameplay et l'histoire. »

Illusion d'optique

Un encadré, c'est toujours l'occasion de poser une question de malade et d'y répondre, du genre de celle qui vous turlupine sans relâche depuis de longs mois. Pour cet encadré, j'ai choisi cette question : pourquoi n'est-ce pas le géniteur du premier Mafia, Illusion Softworks, qui s'occupe de Mafia 2 ? Et la réponse est : figurez-vous que ce sont bien les mêmes équipes qui ont œuvré sur les deux titres, le studio ayant juste changé d'étiquette, suite à son rachat par 2K en début d'année. Une transaction, paraît-il, tout bénef pour les Tchèques d'ailleurs, qui ont pu se concentrer exclusivement sur le développement au lieu d'aller braquer des petites vieilles de Brno pour financer le projet. En plus de Mafia, cet énorme studio de 180 personnes est aussi connu, à défaut d'être reconnu, pour les FPS Hidden and Dangerous et Vietcong.

La ville de la tentation saison 2

Empire City en jette. Inspirée de New York et de San Francisco à partir de centaines de photographies et d'images d'archives, cette ville d'une superficie de 2.5 miles sur 2.5 miles se compose d'une vingtaine de quartiers. Une taille impressionnante qui n'a en rien découragé les troupes tchèques, qui ont tenu à ce que chaque secteur ait sa propre atmosphère et son propre style. Avec le goût du détail, Pavel Cizek, le responsable de la modélisation de la ville, s'assure que la cité est la plus crédible possible, que chaque pâté de maisons possède une architecture unique et que tous les artistes travaillent dans le même sens. Dans cette optique, 2K Czech a choisi d'individualiser chaque building, chaque petite ruelle et même chaque commerce.

Une ville crédible, c'est aussi une ville vivante et animée. Trois exemples







A priori, et contrairement à ce qui se passe dans cette scène, on ne devrait pas se retrouver trop souvent seul contre une armée de mafieux enragés.

Quand la Mafia débarque sur PC

Si certaines œuvres dans l'univers de la Mafia occidentale ont durablement marqué le cinéma, on ne peut pas en dire autant dans le jeu vidéo. Je creuse ma petite tête, mais des bons titres qui misent avant tout sur l'ambiance et qui partagent des mécaniques de jeu assez proches de celles de Mafia 2, il n'y en a pas des masses. Scarface (2006, Vivendi) ? Le Parrain (2006, Electronic Arts) ? Moui, bof… Dans d'autres styles, il y a bien le Beat Them All Gang Land (Focus, 2004) ou le vieux Gangsters 2 (Eidos, 2001), catégorisé au rang Gestion. Moui, bof… Sinon, vous avez aussi toute la série des Grand Theft Auto de chez Rockstar Games, il paraît que ce n'est pas trop mal, ça…

en guise de mise en bouche : le trafic sera d'une densité bien plus élevée que dans le premier Mafia ; les ombres et les lumières évolueront constamment, avec des missions à toute heure du jour ; un astucieux système imaginé par l'équipe tchèque fera s'allumer et s'éteindre au hasard les fenêtres des immeubles. Les intérieurs ne seront également pas en reste. C'est Petr Motejzik, responsable de la modélisation des intérieurs, qui s'est démené sur cet aspect. Pour ce responsable du rendu général des espaces clos, appartements ou boutiques, il est très important « qu'ils se fondent correctement dans la ville, qu'ils aient un style unique et qu'ils offrent suffisamment d'opportunités pour un gameplay riche et fun. » Avec la même volonté farouche d'offrir un univers crédible : une interactivité poussée avec la plupart des objets et des détails très réalistes. À ce jour, les appartements sentent encore un peu le neuf, mais l'intention y est. Terminons ce tour d'horizon avec les différents personnages du jeu qui sont passés entre les mains d'Ivan Rylka, le responsable de la modélisation des personnages : « Avec les possibilités actuelles, nous visons le rendu le plus réaliste possible. Chacun d'entre eux doit être unique et crédible, et nous devons faire attention à respecter les us et coutumes vestimentaires de l'époque. » Sa méthode est rodée : il part d'une photo, il en fait un dessin, puis un modèle basique en 3D, il y rajoute les textures, et enfin les effets. À l'arrivée : des visages proches du photoréalisme, avec des sourcils froncés, des boutons purulents, des poils touffus et des proportions anatomiques à faire pâlir un amateur des Sims.

Rien de tel qu'un breuvage alcoolisé pour se remettre d'aplomb. Garçooonn…



Sans maîtrise, la puissance n'est rien

Pour obtenir l'exact produit de leurs espérances, 2K Czech a développé et utilisé son propre moteur graphique. Du fait maison, 100 % bio. C'est Martin Brandstatter, le programmeur en chef de l'intelligence artificielle, qui nous parle de ses capacités : « Nous avons créé un système en streaming qui permet au joueur de se balader partout dans la ville, que ce soit dans les environnements intérieurs ou extérieurs, sans aucun temps de chargement. » Euh, ouais, c'est bien, mais vous êtes un peu à côté de la plaque, là, Monsieur Brandstatter. Bon, je vais répondre moi-même du coup, en me fiant à mes premières impressions. Sundin dit : « Ce moteur graphique claque bien, dans la mouvance des jeux qui claquent bien. Ce n'est pas du Crysis, mais c'est très beau ! » Toujours est-il que sur certains aspects, notamment sur la physique des objets, le moteur tchèque n'a rien à envier aux meilleurs moteurs actuels, ou si peu. Daniel Sklar, le superviseur technique, passe toutes ses journées à découper des objets en petits morceaux pour mieux les exploser ensuite. Une ritournelle dont il ne se lasse pas. Donnez un objet modélisé à ce gars-là, il vous le découpe, rentre ses propriétés physiques et les propriétés des collisions dans un éditeur spécialisé, et hop, voilà une planche de bois plus vraie que nature qui peut être

Questions à Martin Brandstatter,
Programmeur en chef de l'intelligence artificielle

Martin Brandstatter s'occupe de l'intelligence artificielle et s'assure qu'elle soit la plus cohérente possible, pour que le jeu ne devienne pas qu'un massacre sans saveur. Il fait également le lien entre les exigences des designers et les possibilités offertes par les nouvelles technologies.

Joystick : Pouvez-vous nous parler un peu plus en détail du travail fait sur l'I.A. ?
Martin Brandstatter : Nous n'avons pas seulement essayé d'avoir des ennemis intelligents lors des combats, nous avons également beaucoup travaillé pour que le comportement des passants, des policiers et des conducteurs soit crédible. Le but est de faire croire au joueur qu'il est un vrai membre de cette ville.

Comment les sauvegardes vont-elles être gérées ?
Des check points automatiques seront placés tout au long de l'aventure. Nous voulons être sûrs que les joueurs ne se sentent pas frustrés en répétant X fois les mêmes missions. Il y aura également des points de passage où on pourra manuellement sauver sa progression. En revanche, il sera impossible de sauvegarder à tout moment, en plein milieu d'un combat par exemple.





Un cornichon de trop dans un hamburger... et c'est le drame...



déchiquetée par un coup de poing, par une batte de baseball ou un pare-chocs de fourgonnette. La classe !
Notre dernière halte technique s'est faite devant le bureau de Tomas Hrebicek, responsable de la qualité générale des animations du jeu et directeur des cinématiques, du processus de Motion Capture jusqu'à leur production finale dans l'éditeur. Comme ailleurs, le studio a privilégié la piste maison, en développant son propre éditeur et en utilisant un studio de Motion Capture situé à dix petites minutes seulement (pour votre culture, le Vicon MX 40 Optical). Une souplesse qui explique en partie la qualité des cinématiques et des animations, notamment faciales. Cet aspect, qui avait d'ailleurs largement contribué au succès de Mafia 1, sera encore plus central dans la narration de Mafia 2 : « Les cinématiques racontent l'histoire et immergent le joueur dans notre atmosphère. Elles sont aussi importantes que dans le premier Mafia ».

Pas d'omerta chez Joystick

Soyons honnête, malgré sa pléiade de qualités, Mafia 2 ne devrait pas être un de ces titres révolutionnaires auxquels on pense tous les soirs avant d'aller se coucher. Parce qu'il n'apporte rien de fondamentalement nouveau en fait, ni au jeu vidéo, ni même à son propre genre. Mais ce n'est pas une raison suffisante pour ne rien espérer de lui, au contraire. Mafia 2 a un potentiel certain, celui d'une référence de son genre, et de ce fait, on attend de lui qu'il soit un produit abouti et soigné, bien optimisé, doté d'une atmosphère étouffante et immersive, avec une mise en scène béton et des phases de jeu diversifiées et intéressantes. C'est tout ce qu'on lui souhaite, et c'est déjà trop rare sur nos machines ! ❐



votre site Web a besoin !

Offre exceptionnelle :

1&1 PACK PERSO CONFORT

2 DOMAINES INCLUS pendant toute la durée du Pack

Notre Pack Hébergement de référence comprenant un large éventail de fonctionnalités, idéal pour les particuliers ou les associations.

- **2 noms de domaine au choix** (.fr, .com, .net, .org, .info)
- **Domaines supplémentaires illimités**
- **6 Go d'espace disque**
- **750 Go de trafic par mois**
- **200 comptes email (IMAP/POP3)**
- 1&1 TopSite Express (3 sites de 15 pages chacun)
- 1&1 DynamicSite Express (3 sites de 15 pages chacun)
- 1&1 Blog
- 1&1 Contenu Dynamique
- 1&1 Album Photo
- **Nouveau :** Spreadshirt
- Collection de logiciels[2]
- 1&1 Référencement
- 1&1 WebStat
- Scripting : PHP, Perl, Python
- 5 bases de données MySQL

… et bien plus encore !

~~4,99€ HT/mois 5,97 € TTC/mois~~

0€

pendant 3 mois[1]
après 4,99 € HT/mois
(5,97 € TTC/mois)

1&1 DOMAINES

Votre domaine à votre image !
Protégez votre identité sur le Net et développez vos projets à l'aide de l'extension qui vous correspond.
Chaque mois, des domaines à prix réduit !



Chaque mois, de nouvelles offres spéciales à consulter sur 1and1.fr

1&1

www.1and1.fr

Pêche au gros

Après Epic tout récemment et une flopée d'autres éditeurs avant eux, c'est au tour d'Ubisoft de balancer une bonne partie de son catalogue sur Steam (www.steampowered.com). Le service de Valve remporte un tel succès qu'on nous a même murmuré que le géant Microsoft envisagerait d'allonger un gros tas de biftons afin de se payer le développeur américain.



DITO

Yavin

Les jeux sont-ils vraiment trop chers ? Attendez, je dégaine d'anciens numéros de Joystick, du début à la fin des années 90 et je regarde les prix. En 1992, des jeux comme Civilization ou Formula 1 Grand Prix (tous deux de Microprose) étaient vendus 369 francs soit près de 57 euros ! C'est-à-dire que la part du revenu moyen (bien moins élevé que maintenant en raison de l'inévitable inflation galopante) que représentait un jeu à cette époque était bien plus importante qu'à l'heure actuelle. En 1999, les prix n'avaient pratiquement pas bougé et en 2008... on reste toujours dans des tarifs évoluant entre 40 et 60 euros pour les très gros titres PC. Alors bien sûr, le marché s'est considérablement élargi au fil des années, permettant de ne pas trop toucher aux tarifs dits « psychologiques ». Les coûts de production ont été réduits, les jolies boîtes en carton et les somptueux manuels en couleur ont laissé la place à de moches boîtiers en plastoc et des instructions en fichier texte. D'un autre côté, réaliser un jeu coûte maintenant dix à vingt fois plus cher, le développement se comptant parfois en dizaines de millions d'euros. Et à un jeu donné, on ne passe plus tout à fait le même nombre d'heures à s'éclater dessus. Parce que les productions modernes sont (nettement) plus faciles et les aventures généralement bien plus courtes avec des durées de vie n'excédant parfois pas plus de trois misérables heures de jeu. Du coup, si en apparence les choses ont plutôt évolué en bien du côté du porte-monnaie, il en va tout autrement vis-à-vis du contenu proposé. On serait alors tenté de brandir le poing en clamant haut et fort que « c'était mieux avant ! » avant de jeter des pavés dans des vitrines. La vérité, c'est qu'à l'époque, on en avait plus pour (beaucoup) plus d'argent.

Pour en finir avec la vie réelle



Après une langoureuse copulation, les éditions Soleil et Blizzard sont très heureux de vous annoncer la naissance de leur rejeton : la version française du comic book de Walter Simonsone et Ludo Lullabi basé sur l'univers de World of Warcraft. Le premier tome « En Terre Étrangère » narre les aventures de trois gladiateurs jetés dans les arènes de Hache-Tripe. Certains mauvais esprits y verront une façon détournée de promouvoir les tournois en 3V3, mais j'ai préféré y voir une histoire bien racontée avec des personnages attachants, du shaman elfe de la nuit qui s'engueule périodiquement avec la bombasse elfe de sang, sans oublier le sauveur de tous les scénarios, j'ai nommé le héros amnésique de service.

Idée cadeau (!?)



À force de lire cette rubrique, vous l'avez bien compris, le port USB, c'est un peu la réponse à tous les problèmes du moment. Tenez, voici même le premier test de grossesse à brancher directement sur l'ordinateur pour savoir si, oui ou non, vous allez en prendre pour 20 ans de crises de nerf. En tout cas, ça promet de savoureux moments pour tous les services de secours du monde quand ils constateront une augmentation conséquente du nombre de femmes mortes par électrocution.

Le salaire de la peur



Le feuilleton de la tentative de rachat de Take Two par EA Games se poursuit. Suite au lancement d'une offre publique d'achat hostile sur sa boîte d'édition, Strauss Zelnick s'est fendu d'une jolie déclaration : « Il n'aurait évidemment pas été une bonne chose d'accepter une mauvaise offre au mauvais moment pour nos actionnaires, voilà pourquoi nous avions souhaité ne pas négocier avec Electronic Arts. Nous leur demandons (NDLR : aux actionnaires) donc aujourd'hui de nous réitérer leur confiance, et nous assurons que les prochaines discussions qui auront lieu viseront d'abord à maximiser leurs intérêts », a-t-il dit avant de quitter la tribune pour aller changer de chemise. Le risque de voir arriver un effrayant Grand Sims Auto reste donc d'actualité.

Rejoindez-nous ! joystick

Allons droit au but : Joystick cherche des pigistes pétés de talent, des mecs autonomes capables de torcher des tests, dossiers, reportages sur un ton léger et dynamique. Et c'est vous qu'on veut, oui, VOUS, qui nous lisez en pleurant de bonheur, en réalisant que vous allez pouvoir accomplir votre rêve en écrivant pour le plus mirifique de tous les magazines de jeux vidéo. En plus, c'est génial car vous disposez déjà d'une machine assez puissante pour faire tourner les jeux qu'on vous enverra (ou que vous passerez prendre à la rédac'), vous êtes idéalement situé en région parisienne ou à proximité, ou pas du tout d'ailleurs, et disposez d'une super-culture vidéoludique. Quant à votre niveau d'écriture, il donne envie aux avions de décoller et aux femmes de vous dévoiler leurs charmes. Bref, et même si on fait vous confiance, vous allez nous envoyer un essai de test sur un jeu de votre choix, un petit C.V. et le tour sera joué. Si tout se passe bien, on vous demandera peut-être même plein de textes qu'on vous rémunérera avec des vrais sous. Allez hop, qu'est-ce que vous attendez ?





Prochaine levée

Cela ne surprendra personne mais Operation Flashpoint 2 : Dragon Rising sortira l'hiver prochain. L'information a été récemment confirmée par les petits gars de Codemasters et c'est plutôt une excellente nouvelle pour tous les amateurs de carnage en multijoueur. Si ça vous intéresse de voir le moteur 3D (le fameux « Neon ») en action, vous pourrez d'ailleurs vous jeter sur Race Driver Grid (en preview dans ce numéro) même si ça manque encore un peu d'uniformes kaki et de canons fumants.



Bon vent !



Le P.-D.G. de Midway a quitté ses fonctions… Qu'est-ce que vous voulez que je vous raconte d'autre ? Ça suffit, non ? Voulez-vous vraiment savoir qu'il s'appelait David Zucker, officiait depuis 2003 chez l'éditeur américain et enchaînait, depuis quelques années, des résultats financiers plutôt décevants ? Non hein, vous vous en foutez. Je me disais bien…



Dette d'honneur

Ça devait arriver : à force de se trimballer partout avec une pancarte « à vendre » sur le front, Tom Clancy s'est fait racheter. Et c'est évidemment dans le caddie d'Ubisoft qu'il a terminé sa course. Alors, combien ça coûte un auteur américain ultra-militariste ? Oh, pas grand-chose, finalement. Vingt petits millions de brouzoufs négligemment lâchés histoire d'acquérir le droit d'exploitation intégral sur le nom du bonhomme. Voilà qui devrait permettre à l'éditeur de sortir une flopée de jeux plus guerriers les uns que les autres. On parle même d'un futur titre massivement multijoueur dans lequel des soldats déguisés en Ben Affleck devront poursuivre des poneys afin de les ligoter à des troncs d'arbres à l'aide de vieilles guirlandes de Noël. Enfin je… euh…

Mais pourquoi diable retournez-vous ce magazine ?

Retrouvailles

Parler d'une suite de Boiling Point n'est pas vraiment chose facile. Il convient de rappeler que le titre était aussi prometteur au départ que pourri à l'arrivée et qu'on en pleure encore le soir en faisant cuire des raviolis en boîte dans une vieille casserole toute cabossée. Quant à la prochaine aventure des développeurs de Deep Shadows, sa sortie est prévue pour dans quelques mois, à l'été, précisément. Son titre ? White Gold : War in Paradise, en toute simplicité. Là aussi on aura affaire à un mix entre jeu d'action en vue subjective et jeu de rôle avec, en plus, la possibilité (décidément à la mode) de prendre le contrôle de quelques véhicules, histoire d'égayer de sanguinolentes escapades que l'on espère déjà dénuées de bugs en tout genre et, au vu du précédent opus, c'est pas forcément gagné.





À votre avis ?

Eh voilà, fallait que ça arrive, Electronic Arts annonce la sortie prochaine du troisième volet des Sims. On aura droit à une ville entièrement ouverte, des personnages disposant de 80 traits de caractères et plein de trucs d'ores et déjà annoncés comme super-fabuleux et tout le toutim. Quant à savoir si cela veut dire qu'il y aura aussi une myriade d'extensions comme dans les deux précédents volets, je me garderais bien de vous dire que oui, l'éditeur n'ayant pas communiqué à ce sujet. Mais bon, si on vous a choisis comme lecteurs c'est bien parce que vous n'êtes pas complètement idiots.



GTA IV…

…n'en finit plus de ne pas être annoncé sur PC, alors on profite de cette nouvelle image pour prévenir les développeurs. Voilà ce qui va leur arriver s'ils continuent à se tourner les pouces en regardant les chaussettes du voisin.



Ça va déchirer

100 heures de jeu pour tout voir, 200 fins différentes, c'est… c'est… Fallout 3 ! Enfin, ce sera, vers la fin de l'année et si bien sûr on ne nous raconte pas des bobards gros comme un château fort. Mais, vous savez quoi ? Moi j'y crois à mort parce que c'est Bethesda, parce que c'est Fallout et parce que je suis le genre de garçon qui répond « sans déconner ? » quand on lui affirme que l'armée suisse est en train d'envahir les États-Unis.



Voie express

Une chute de neuf étages, pas une égratignure, voilà ce qui vient d'arriver à Ludmilla Amadova, jeune femme russe âgée d'à peine 27 printemps. N'allez pourtant pas croire que le corps de la belle est plus résistant que celui du commun des mortels. Notre héroïne d'un jour a simplement eu la chance d'être ralentie par des fils à étendre le linge pour atterrir ensuite sur une grosse pile de vêtements. Oui oui, comme dans les plus mauvais scénarios hollywoodiens, ceux qu'on regarde en mangeant des chips et en se disant qu'il faut quand même être complètement stupide pour écrire des idioties pareilles et penser que les gens vont y croire. Non parce que, ah ah ah, c'est vraiment trop débile.

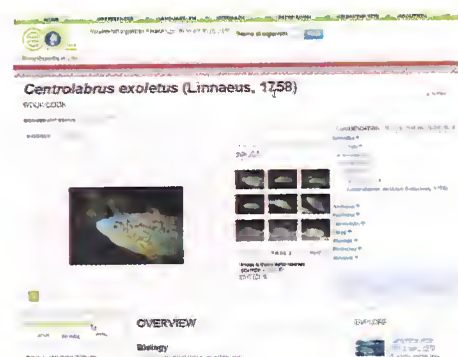
Petit mais…



Cela vous est peut-être déjà arrivé, vous êtes tranquillement installé devant votre PC quand un néophyte débarque dans votre tanière et s'exclame, en pointant du doigt votre clavier : « Mais il est tout petit ton ordinateur ! ». Résistant alors à l'envie de défoncer le crâne du malotru à l'aide du clavier, vous vous prenez à rêver à des machines de ce gabarit. Eh bien c'est exactement le concept de l'ordinateur que vous pouvez admirer ici. À l'intérieur, on trouve un Core 2 Quad, un vrai disque dur, jusqu'à 4 Go de Ram et probablement encore un peu de place pour des miettes de pain et du ketchup, histoire d'être en parfaite adéquation avec nos mauvaises habitudes de joueurs.

Phrase à la con

Dimanche 23 mars, 08h56
Yavin : C'est quand même super-cool un local à poubelles.



La vie est belle

Cela n'a strictement aucun rapport avec les jeux vidéo, mais il fallait qu'on vous parle de ce joli projet qu'est Encyclopedia of Life (www.eol.org). Comme le nom l'indique très justement, il s'agit d'une grosse encyclopédie de la vie avec des descriptions, plein de photos et largement de quoi épancher sa soif de connaissance. On peut aussi coller ses mômes une après-midi entière alors qu'il fait un temps magnifique dehors. D'ailleurs, en regardant par la fenêtre, on peut même voir tous leurs amis jouer au ballon sur la pelouse du voisin. Oui je sais, je suis une ordure.

Pfff…

Le first person shooter hardcore vit-il ses derniers instants ? C'est ce que l'on pourrait croire si on s'en tenait aux récents propos de Jules César. Hein, quoi ? Il a bossé pour Ubisoft, celui-là ? Ah ben non, il s'agit de Phil Therien, game designer pour la boîte française. Selon lui, ce genre de jeux (comme Ghost Recon ou les anciens Rainbow Six) n'est plus « économiquement viable », ce qui laisse donc supposer que l'éditeur a donc bel et bien décidé de se tourner vers des jeux beaucoup plus accessibles pour ne pas dire complètement neuneus.



SBK 2008…

…est toujours prévu pour le milieu de l'année et en profite pour balancer de nouvelles images sur lesquelles on peut voir des motos. Oh ben ça alors !







Oups.

Ce n'est pas parce que l'on omet de parler d'un titre qu'il ne faut pas se rattraper quand l'occasion se présente ! Tenez, Armageddon Empires, par exemple, voilà un bon petit jeu de stratégie tour par tour dont on avait honteusement zappé l'existence. Eh bien, le bougre ne nous a pas attendus pour vivre sa vie et vient de s'étoffer de nouvelles cartes, d'unités inédite et d'un nouveau bestiaire grâce à son extension Cults of the Wastelands. Histoire d'être parfaitement complet, précisons quand même que le jeu propose de construire un « deck » avec les cartes d'unités et de héros disponibles dans chacune des quatre factions disponibles. Pour gagner, il faut également penser à agrémenter le tout de quelques événements (bombardement, sabotage…), et il ne reste alors plus qu'à déplacer ses troupes en carton sur une carte à l'ancienne (en hexagones) pour tenter de chourrer des citadelles à l'adversaire.

Acquitté !



C'est officiel, le gouvernement britannique estime qu'il n'y a aucune preuve d'un éventuel lien entre les jeux vidéo et la violence de la vraie vie. Figurez-vous qu'outre-Manche, ils estiment que les classifications par âge suffisent à protéger leurs petites têtes rousses.
On ne peut que saluer cette belle marque d'intelligence tout en se rappelant que le niveau de tolérance des sujets de Sa Majesté s'est toujours situé bien au-dessus de la moyenne. Sinon, je ne vois pas bien comment ils feraient pour avaler de la marmelade et du pudding.

Prey 2…



… est officiellement annoncé. Et c'est lourd. Parce que ça va encore nous obliger à prendre l'avion pour un voyage de rêve en compagnie des plus belles hôtesses du monde. Non mais je vous jure.

Tout sourire



:)

Les pervers hantent le Web ! C'est en partant de cette sinistre constatation que la maîtresse de l'école primaire de Cann Hall dans l'Essex (sans mauvais jeu de mots) a décidé, très sérieusement, de remplacer les visages de ses élèves, présents sur le site Web de l'école par des émoticônes. Ceci afin de décourager les pulsions d'éventuels agresseurs. C'est très bien, très impliqué et le seul bémol c'est probablement la tête des archéologues du futur quand ils vont tomber là-dessus.

On recrute !

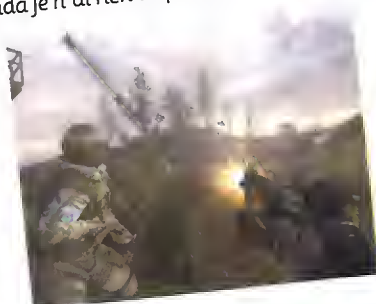




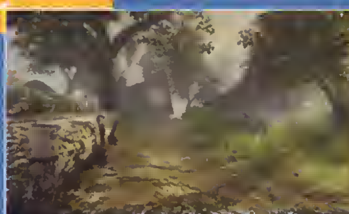


S.T.A.L.K.E.R...

...Clear Sky sortira le 29 août prochain et ça, c'est une vraie bonne nouvelle surtout que, je ne sais pas pour vous, mais moi, d'après mon agenda je n'ai rien de prévu à cette date.



Suspense



On a vu Gothic 4 ! Enfin, hum, pour être tout à fait honnête on a vu 200 m² de terrain, une maison, quelques arbres et divers effets graphiques simulant le lever du jour et la tombée de la nuit. On nous a quand même rappelé que l'équipe en charge était toute fraîche (et on n'a toujours pas bien pigé pourquoi, mais bon…), que le jeu tournait sur une configuration de monsieur (ou madame) tout le monde, et qu'il profiterait bien de Direct X 10 pour les masochistes adeptes de Windows Vista. L'aventure devrait durer 40 heures pour la quête principale et plus de 70 pour ceux qui auraient envie de se farcir toutes les quêtes annexes. Histoire d'être parfaitement complet, on peut ajouter que le jeu n'a ni date de sortie ni distributeur en France et ça, c'est tout de même un vrai scandale alors on va de ce pas alerter le GIGN, la Légion Étrangère et tous les loubards de Levallois-Perret.

Dans ses rêves



Vous rêvez d'un nouvel épisode de Syndicate ? Eh bien, Peter Molyneux aussi et il le clame haut et fort un peu partout ! Alors, ça veut dire qu'un nouvel opus de ce fantastique jeu mêlant action et stratégie est prévu sur PC ? Ben non. Parce que le bonhomme bosse pour Lionhead, sous l'égide du géant Microsoft et que la licence Syndicate appartient à Electronic Arts (qui s'appartient à lui-même). Voilà voilà, une bonne dose de grande gueule, des espoirs réduits à néant et de l'enthousiasme à revendre, on est rassurés : Peter n'a pas changé.

Sans histoire

Tiens, des romans Doom 3 sont parus aux États-Unis, et on n'en avait pas encore parlé. Scandale et omelette aux lardons fumés, c'est quoi ce travail de journalistes du dimanche ? Allez, on se reprend, on regarde son lecteur droit dans la page et on l'informe du titre du premier bouquin : Worlds on Fire. L'histoire se déroule sur Mars (la planète, pas la barre chocolatée) et met en scène un vaillant guerrier plein de ressources aux prises avec d'ignobles créatures visqueuses et des lumières qui s'éteignent toutes les dix secondes pour tenter de lui foutre les jetons. Si ça vous plaît, vous pourrez même profiter de deux autres opus prévus pour très bientôt et, qui sait, on tient peut-être là de futurs livres absolument cultissimes. Cherchez pas, c'est mon jour de bonté.

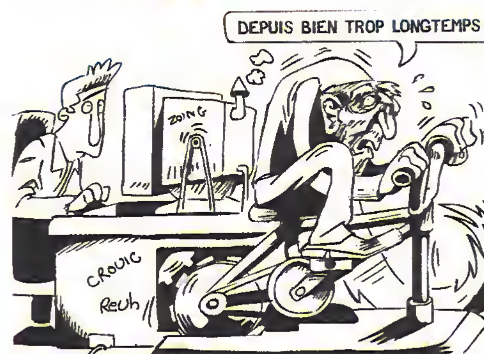


Phrase à la con

Jeudi 27 mars 2008, 11h18

En même temps dans le porno, y'a à boire et à manger.

M'enfin !



Dégustant un savoureux jus de pamplemousse tout en attendant la fin du téléchargement d'une vidéo de Cyd à trottinette dans les rues de Levallois-Perret, quelle ne fut pas ma surprise en tombant sur le site polonais « Droit et Famille ». On pouvait y lire une déclaration de l'ancien premier ministre Jaroslaw Kaczynski selon qui l'internaute moyen est « un jeune » qui « regarde du porno en sirotant de la bière ». Une affirmation pleine de clichés dégueulasses qui a de quoi laisser perplexe. Depuis quand ont-ils accès au Net, en Pologne ?

Appel de Far



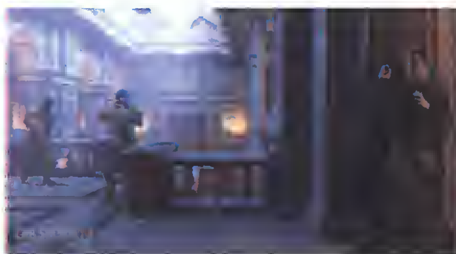
À l'automne 2008, c'est ce qu'on vous répondra si vous nous demandez quand sortira Far Cry 2. Initialement prévu pour le milieu de l'année, cette vraie fausse suite du jeu de Crytek en développement dans les studios d'Ubisoft a donc décidé de jouer les femmes dans une salle de bains. C'est-à-dire qu'à un délai donné, il faut le multiplier par quatre pour déterminer le moment où l'on va enfin pouvoir partir à l'aventure.



MÊME PAS PEUR

Parce que j'ai eu du mal à ne pas fermer les yeux de trouille pendant la projection, parce que les deux Espagnols derrière tout ça sont de vrais fans de Resident Evil et Silent Hill, parce que la très belle Manuela Velasco joue à la perfection la jeune journaliste grande gueule à qui la situation échappe et enfin, parce que sous ces airs de simple divertissement, il parle de la société de l'image obligeant à filmer les plus grandes horreurs en toutes circonstances, je me dois de vous parler de REC (NdYavin : et maintenant, tu peux respirer). Un film tourné en vue subjective par une équipe qui suit des pompiers lors de périlleuses interventions. Les pauvres vont alors se retrouver enfermés avec une bande de zombies sanguinaires. Un pitch fort classique pour du cinéma très efficace qui va vous remuer les tripes et plein d'autres organes dont vous ignoriez, jusqu'à présent, l'existence.

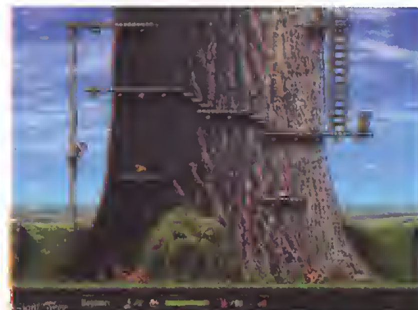
Ça va déchirer



Réunissez un développeur de talent, à savoir Obsidian Entertainment (Neverwinter Nights 2, KOTOR 2), un éditeur audacieux en la personne de Sega, mettez-les dans une bouteille, fermez et puis secouez fortement le tout. Ouvrez, retournez et vous obtenez… Alpha Protocol ! Ce jeu (de rôle) se déroulera dans un monde moderne et sera dédié à l'espionnage et aux combats parce que c'est quand même plus sexy que le tricot ou la peinture au numéro. Si on peut d'ores et déjà se réjouir de cette annonce, il vaut cependant mieux ne pas s'exciter trop vite, le jeu n'étant prévu que pour le courant de l'année 2009. Celle qu'on voudrait bien voir arriver plus vite, donc.

Grand retour

Après un développement de plus de 13 ans (!) voici enfin (!) la version pour OS X (!) de Return to Dark Castle (*bruit de cymbales*). Il s'agit de la suite de Dark Castle et de Beyond Dark Castle, deux titres mixant plateforme et énigmes tordues, capables de rendre cinglé le plus patient des joueurs. Bref, ça n'a pas beaucoup évolué graphiquement, et on invite tout de même les possesseurs de Mac à essayer la démo avant de lâcher 30 dollars pour ce que beaucoup considéreront comme une curiosité voire un attrape-nigaud. (www.superhappyfunfun.com/games/gam_returntodc.html)



Vive le sport



Aaah le vélo, en voilà un moyen de transport super-chouette, agréable et non polluant. Mais le vélo, c'est aussi les pneus crevés, les déraillements et les douleurs aux fesses. Alors pourquoi ne pas pratiquer ça chez soi, bien au chaud ? C'est ce que nous proposera Nobilis dès le mois de mai avec Mountain Bike Adrenaline Challenge qui vous enverra faire le zouave sur un VTT dévalant des pistes toutes plus accidentées les unes que les autres. Le jeu est déjà sorti sur Playstation 2 et on espère que la mouture PC sera d'un meilleur niveau parce que… comment dire… oh et puis vous verrez bien.



VEGETABLE SOUP

>Genre : Puzzle
>Développeur : Dundee Jam
>www.dundeejam.com/Jams/20080223/jam_2008_02_23.html

Il y a quelques mois, je vous parlais de « Soup du jour », un puzzle game dans lequel le but est d'éliminer des légumes les uns après les autres en les balançant dans une marmite. C'est exactement le même fonctionnement ici : on élimine en associant les ingrédients identiques et on tente de sortir de jolies petites cascades afin d'augmenter le score au maximum. Vegetable Soup n'a strictement rien d'original, mais permet quand même de passer un bon moment à ne penser qu'à des légumes. Et ça, c'est quand même super-sain.



Vegetable Soup
Trop naturel pour moi, cette bouffe...

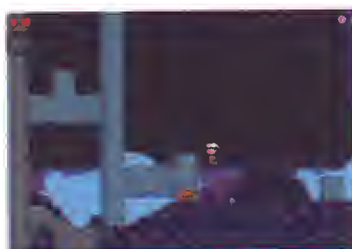
Vegetable Soup

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

STARGIRL AND THE THIEF FROM THE EXPLODED MOON

>Genre : Plate-forme
>Développeur : Origamihero
>www.origamihero.com

L'originalité, c'est has been. Alors pourquoi ne pas jouer à un titre entièrement pompé sur Cave Story, Super Mario Bros 2 ou encore Donkey Kong ? Quand c'est assumé à ce point-là, difficile de hurler au scandale. Et de résister à essayer ce jeu pas vraiment parmi les plus beaux de sa catégorie mais certainement agréable à jouer tant on sent un infini respect pour ses illustres modèles.



Stargirl



Stargirl
Bong, hop, zouip, bong.

AUTO CROSS RACING

>Genre : Course
>Développeur : KJM Software
>www.kjmsoftware.co.uk

Et si on reparlait d'Auto Cross Racing ? Profitons de cette nouvelle formule de la rubrique pour vous remettre sous le nez quelques excellents titres. Surtout quand les développeurs continuent à améliorer leur production au fil des mois. Je ne vais pas vous la faire longue, concrètement il s'agit d'un jeu de caisse vu du dessus. C'est joli, très jouable et super-intense. Voilà, vous pouvez circuler.



Auto Cross Racing
À gauche, toutes !



Auto Cross Racing
Le plus dur ?
Anticiper les virages.



Astro Avenger 2
Un vaisseau, l'espace, des ennemis, la routine, bébé.

ASTRO AVENGER 2

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : Sahmon Games
>www.sahmon.com

Eh, l'ami, viens dans ma petite croix. Allez quoi, un petit coup à gauche, aligne-toi bien au centre de mon réticule de visée et... *POUM*, ciao vieux. Content d'avoir fait joujou avec ta peau, ta carlingue et bonjour à ta femme ! Maintenant je vais faire pareil avec tous tes potes. Tes milliers de potes. Tes, hou, là, MILLIARDS de potes ? ! Mince alors, va falloir être agile des doigts pour éviter toutes ces escadrilles de pilotes avides d'en découdre. Alors, O. K., on se retrousse les manches, on baisse la visière du casque pour faire genre playboy de l'espace et on se lance à l'ass... Hein ? Quoi ? Treize missiles détectés dans mes six heures ? Arg.



Astro Avenger 2 Un nouvel engin ? Faites chauffer la carte bancaire.

AN UNTITLED STORY

>Genre : Plate-forme
>Développeur : Helix Games
>www.helixgamesinc.com

Courir, sauter, sauter, courir, marcher, sauter. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'on ne fait pas grand-chose d'autre dans un jeu de plate-forme. On en explore chaque recoin, on récolte les divers bonus, élimine les ennemis afin de dégager le passage et on avance. Sans cesse, sans rechigner en n'hésitant pas à dégommer nos semelles pour tenter de voir le bout de l'aventure. Le paysage n'est pas idyllique ? Qu'importe, les mécaniques de jeu fonctionnent toujours aussi bien après tant d'années. Alors, pourquoi s'en priver ?



An Untitled Story
Un style un peu spécial.

Flipside of the Divine
Le petit machin rouge, là, c'est moi.



NANOSMILES

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : EngRish Games
>http://yaruhara.moe-nifty.com/nanosmiles10eg.zip

Pour bien comprendre le principe d'un « arena shooter », il faut s'imaginer entrer dans un ascenseur, une tapette à mouche à la main. Les portes se ferment et, soudain, des centaines de petits insectes volants déboulent par toutes les entrées possibles. Là, le vaillant guerrier muni de sa belle arme en plastique se lance alors dans une danse frénétique, écrasant à la volée tout ce qui se présente à lui. Une fois toute la racaille explosée en petits morceaux sanguinolents, les portes s'ouvrent et on peut passer à l'ascenseur suivant. Celui avec des lions.

Nanosmiles
En voilà des graphismes qui ont la classe...



FLIPSIDE OF THE DIVINE

>Genre : Action
>Développeur : The Flipotechs
>www.flipsidegame.com

Envie de découvrir la civilisation aztèque ? Alors rejoignez cet univers particulier et évoluez sur des plates-formes dangereuses en éliminant vos ennemis les uns après les autres. Le tout, dans une 3D qui fait plaisir à voir même si, évidemment, elle ne rivalise pas avec les grosses productions sorties de studios blindés de pognon. N'empêche, c'est à voir (et à essayer !) absolument.

DOGGIE DASH

>Genre : Casual
>Développeur : Viqua Games
>www.viquagames.com

Depuis le terrifiant succès de la série Diner Dash, écoulée à des millions d'exemplaires, de nombreux développeurs lorgnent sur ce joli gâteau avec pour ambition de s'en avaler une grosse part. À chaque nouvelle itération du concept, on retrouve les mêmes mécaniques dans un environnement différent. Le but est toujours de parvenir à gérer un resto, un bureau ou ici, des clébards à lustrer, le tout dans un laps de temps limité.
Pour une raison tout à fait obscure, ce type de jeu semble rencontrer un énorme succès auprès de la gent féminine dont je ne dirai, pour une fois, pas le moindre mal juste pour les faire râler.

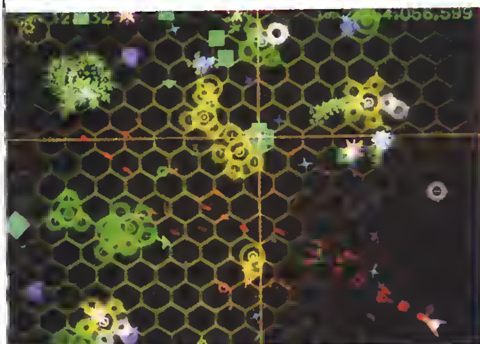
Doggie Dash



Doggie Dash
Non, ce n'est pas moche, Messieurs, c'est MIGNON (voilà, t'es contente, chérie ?).

ATOMHEX

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : Mark Incitti
>www.incitti.com/atomhex



Atomhex
Pour résumer, tout ce qui est coloré doit disparaître.

Après avoir fâché Bizarre Creations en développant Grid Wars, clone jugé un peu trop proche de la poule aux œufs d'or Geometry Wars, Mark Incitti récidive avec Atomhex. Quand je dis récidive, c'est juste dans le concept du jeu de tir en zone fermée dans lequel on dirige un petit vaisseau orientable dans toutes les directions et qui est attaqué de toutes parts par des hordes d'ennemis aux formes étranges. Plus on avance, plus l'action se veut frénétique et plus le joueur patauge dans sa propre sueur. C'est simple, joli, efficace et le titre s'avère tellement peu gourmand qu'on devrait pouvoir le faire tourner sur un boulier.



Atomhex
Et en mouvement, ça déchire.

JASPER'S JOURNEYS

>Genre : Plate-forme
>Développeur : Lexaloffle Games
>www.lexaloffle.com/jasper.php

De l'action, de l'émotion, de l'exploration et de nombreux sauts délicats, voilà ce qui vous attend dans ce sympathique Jasper's Journeys. Vu le nombre de jeux de plate-forme sortis ce mois-ci, si vous ne trouvez pas chaussure à votre pied, c'est que vous êtes soit un éléphant, un canard ou un personnage de first person shooter (c'est vrai, quoi, ils n'ont jamais de pieds).

Jasper's Journey



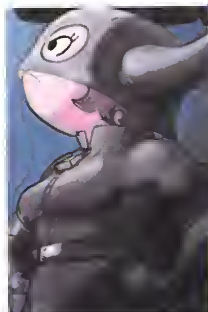
Jasper's Journey
Dis, Monsieur, t'es une vraie tête de cochon.



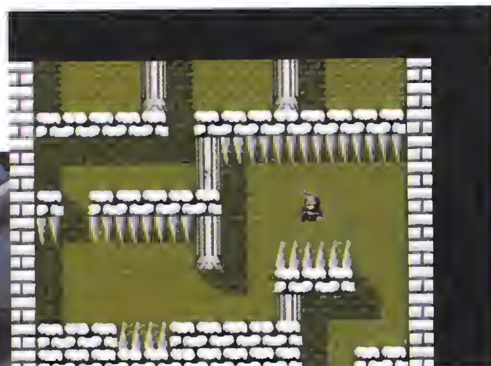
MIGHTY JILL OFF

>Genre : Plate-forme
>Développeur : Dessgeega
>http://mightyjilloff.dessgeega.com

Que de jeux de plate-forme, ce mois-ci ! C'est presque invraisemblable, « couasiment » curieux aurait dit ma grand-mère. Serait-ce un complot fomenté par des hordes de fans nostalgiques d'une certaine époque ? Pendant que j'enquête sur la question, essayez donc celui-là, c'est très bien, très jouable et très… vertical.



Mighty Jill Off



Mighty Jill Off
Attention, les fesses !

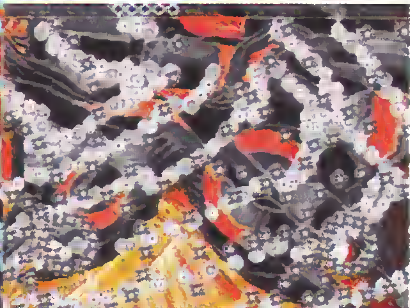
XOP BLACK

> Genre : Shoot-em-up
> Développeur : Christopher Emirzian
>http://rydia.net/udder/prog/xopblack/

Pas tout jeune, mais super-gratuit, XOP Black est ce que nous, les vieux cons, on appelle un « manic shooter ». Un terme savant pour désigner ces jeux de tir ultra-frénétiques où l'on passe plus de temps à balancer le clavier dans le mur qu'à réellement jouer. Parce que c'est super-dur, ces conneries. Et nous, dans la vie, on n'est pas que journalistes. On est aussi masochistes.



XOP Black
On n'y voit rien, c'est normal.



XOP Black

THE FAR WILDS

> Genre : Stratégie
> Développeur : Code Collective
>www.thefarwilds.com

Hou, que c'est joli. Hou, que c'est soigné. Hou, que je vous envie car vous allez découvrir ce jeu de stratégie. Conquérir vos premiers territoires, mener vos premières batailles et abattre vos premières zoulies cartes. Ensuite vous en parlerez à tous vos amis, jouerez avec eux (ou plutôt contre eux) et ensuite vous vous dirigerez vers le balcon, un soda frais à la main, vous regarderez l'horizon et, sourire aux lèvres, vous contemplerez les étoiles dans le ciel. Heureux.



The Far Wilds
Une réalisation d'excellente facture grace à l'incontournable Ogre3D.



The Far Wilds

ZOMBIE SHOOTER

> Genre : Action
> Développeur : Sigma Team
>www.sigma-team.net

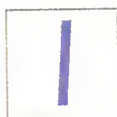
Qui a éteint la lumière ? Pourquoi est-ce que j'ai un fusil à pompe dans les mains ? D'où viennent ces bruits étranges ? Je... OH ! MON DIEU ! IL EN ARRIVE DE PARTOUT ! Et ils sont laids, visqueux et parfois rapides comme l'éclair... Ces hordes de créatures rencontrées dans les couloirs de Zombie Shooter se comptent par milliers. Et on tire, on shoote, on dégomme de la chose putride à tour de bras, seul ou à deux joueurs, dans la joie et la bonne humeur. Déjà évoqué dans cette rubrique à l'époque de la démo, le jeu est désormais dispo en version complète et méritait donc qu'on vous en retouche deux mots. Parce que ça tue.

On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre nagivateur préféré ? Nous aussi ! Alors vous retrouverez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.



Zombie Shooter
Un moment de calme ? Ça ne va pas durer.



Il ne faut jamais sous-estimer la puissance du kitch. Surtout quand ce dernier s'appelle Lego et s'apprête à réaliser le plus machiavélique des plans : transformer Batman, le héros super-classieux de la culture Comics, en nabot fait de briques et de brocs. Oui, vous avez bien lu : après Skywalker et Indy, c'est au tour de Bruce Wayne d'être revisité par la culture Lego. La Batmobile, le Joker, Catwoman : supervilains et supergadgets sont tous passés à la moulinette. D'un côté, il y a de quoi pester et faire son indigné. Bon sang, comment ont-ils osé tourner en ridicule une icône aussi incontournable que Batman ? De l'autre, soyons honnêtes deux minutes. Comment résister à un projet aussi irrévérencieux : l'idée est tout simplement trop débile pour ne pas vouloir l'essayer à tout prix. D'autant que la réputation des développeurs n'est plus à faire. On connaît leur savoir-faire, quand il s'agit de respecter un univers pour mieux le détourner.

Non, je ne souhaite pas échanger mon masque avec toi. Désolé.



Trop débile la Batmobile ?

Les dernières informations que l'on a pu avoir sont d'ailleurs assez rassurantes sur le point évoqué plus haut : que ce soit Harley Quinn (l'acolyte du joker) ou le Sphinx (également appelé Mr Mystère), chaque personnage se laisse reconnaître du premier coup d'œil, que ce soit par son humour, ses compétences ou ses animations. Autre raison d'entretenir bon espoir, on connaît la capacité du studio à construire un gameplay solide et bien rythmé. Et tant que vous ne me forcez pas à jouer Robin, je veux bien être le premier à me ruer sur mon pad pour tester le mode coopération. Sachez également que dans Lego Batman, il sera possible de débloquer des niveaux spécialement dédiés aux vilains, où l'on pourra par exemple affronter le commissaire Gordon. Tout cela s'annonce donc franchement excellent ! Et s'il reste légitime de douter de la capacité des développeurs à se renouveler à chaque nouveau titre, force est de constater qu'on a, jusque-là, plutôt été bluffé par leur manière de rendre intéressant un univers aussi improbable que celui des jouets de notre enfance. Qu'ils continuent comme ça, tant que la qualité est au rendez-vous, on sera les premiers à applaudir des deux mains.

TUTTLE



Harley Quinn à la sauce Lego : un supervilain à double personnalité comme on en fait peu.



> Genre : Vengeur masqué
> Éditeur : Warner Bros Interactive
> Développeur : Traveller's Tale/Royaume-Uni
> Date de sortie : 2008

LEGO BATMAN



Un poil moins sexy le p'tit chat, n'est-ce pas ?

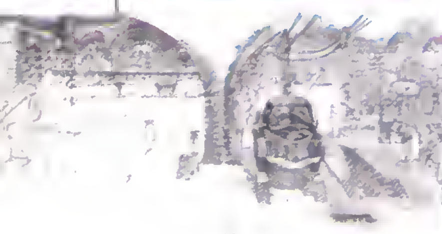


>Genre : Aventure
>Éditeur : Anuman Interactive
>Développeur : Akella/Russie
>Sortie : 29 avril 2008

LE PIC ROUGE



Le Pic Rouge en chiffres : 15 à 20 heures de jeu, 250 minutes de dialogues, 15 personnages, 2 jambes cassées, 3 tubes de crème pour les mains abîmées.



Décidemment, les œuvres des frères Stougasscli… Stougla… Strou… Strou… de ces deux écrivains russes ont gagné une seconde vie grâce au jeu vidéo. S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl (2006), Galactic Assault : Prisoner of Power (2007) ou Hard to be a God (2008), autant de titres qui ont été librement inspirés des écrits des deux frères, avec plus ou moins de succès.
À partir du mois prochain, il faudra ajouter à cette liste Le Pic Rouge (Dead Mountaineer's Hotel de son petit nom d'origine), un point & click tiré du bouquin L'Auberge de l'Alpiniste mort (1988).



Pas de ski pour Glebski

C'est l'histoire de Peter Glebski, détective de profession, qui décide de se payer des vacances dans un hôtel paumé des Alpes autrichiennes, celui justement qui avait abrité un alpiniste décédé peu de temps avant. On ne s'en doutait pas, et devant une succession d'étranges événements que même Jacques Pradel et Stéphane Rotenberg ne sauraient



expliquer, notre inspecteur va devoir reprendre du service et élucider tout un tas de bizarreries, dont un crime macabre.
Pour résoudre l'enquête, rien de moins qu'une centaine de lieux et de décors différents à fouiller, de la cuisine de l'hôtel aux toilettes de l'hôtel, en passant par les caves du même hôtel. Un peu redondant peut-être, mais, nous a-t-on dit, c'était le meilleur moyen de plonger le joueur dans un huis clos étouffant.
Question scénar, on nous promet une aventure à la croisée des genres, avec un mélange de policier, de fantastique et de science-fiction, le tout fariné d'une bonne dose d'humour.
On attend d'ailleurs beaucoup de cet aspect puisque ni le gameplay très classique, fait d'explorations, d'énigmes et de mini-jeux, ni la réalisation technique (on progresse sur des tableaux figés où les personnages sont incrustés en 3D) ne nous a estomaqués au premier coup d'œil.
Reste que nous sommes tout de même sortis de cette présentation avec une impression positive, notamment parce que les univers créés par les frères Strougot… Stougkat… Stlou… d'Arcadi et Boris sont plutôt sympathiques, parce que la voix d'un des principaux personnages est la doublure française de Morgan Freeman (et qu'elle déchire bien) ou parce que cette version française proposera trois fins exclusives.
Réponse le mois prochain dans notre test.
D'ici là, je vais m'entraîner à prononcer le nom des frères Stouglaski, Soulgas… Strou…

Sundin

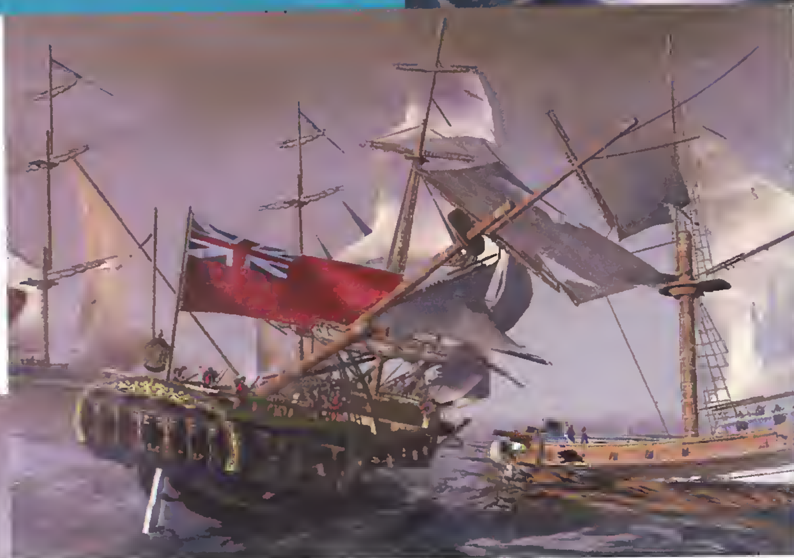




Genre : Capitaine de soirée
Éditeur : Sega
Développeur : The Creative Assembly/Royaume-Uni
Sortie prévue : En fin d'année ?

EMPIRE TOTAL WAR

Il y a un petit moment que nous n'avions pas parlé de Empire : Total War, le nouvel épisode de la grande série des... Total War. Et, à quelques mois d'une sortie très attendue par les stratèges de tout bord, nous nous devions d'aller pêcher de nouvelles informations à la source, chez The Creative Assembly. Rien que pour nous, James Whitston - Designer du titre - s'est donc prêté au jeu des questions, avec beaucoup, beaucoup d'enthousiasme...





Joystick : Pouvez-vous nous décrire un combat naval type ?
James Whitston : Bien, pour être honnête, nous faisons justement tout pour qu'il n'y ait pas de « combat naval type ». Il aurait été facile de créer un modèle naval solide, avec une maniabilité crédible, des projectiles, des paysages marins, des conditions météorologiques et une intelligence artificielle, puis de s'asseoir et d'apprécier le spectacle. Cela aurait sans doute été amusant, mais un peu usant sur la durée. Nous avons donc travaillé pour offrir une grande variété de situations. Heureusement, comme bien souvent, les faits historiques ont bien aidé. Au XVIIIe siècle, la direction du vent était un

facteur majeur dans l'issue d'un combat. La flotte qui avait le vent dans le dos, pouvait dicter où et quand se livrerait le combat et quelle forme il prendrait dans les premières minutes.

NDLR : Sieur Whitston continua son récit en nous décrivant les possibilités tactiques et les différents éléments à prendre en compte pour sortir indemne des premières rixes. On vous fait grâce de cette partie très technique pour passer directement aux « mille et une façons de dépecer un pirate malpoli » :

À vous de décider comment le finir : tirer à distance, se rapprocher et massacrer l'équipage ou monter à bord et prendre le contrôle du navire. À mesure que la bataille avance, la première étape se meut en un combat plus intense encore, en un contre un ou en un contre deux. La plupart des événements incroyables survenus dans les batailles de l'époque pourront avoir lieu dans nos batailles, donc il y a plus qu'assez pour satisfaire même les plus vieux loups de mer.

Qu'avez-vous privilégié, l'action d'un RTS ou le réalisme d'une simulation ?
Nous ne ciblons pas un angle plutôt qu'un autre. Nous voulons juste que notre titre soit au top, sans que l'on se demande à quel genre il appartient. Vouloir faire rentrer un jeu dans une case ne sert à rien, ce sont juste des noms de catégorie, et les mécanismes de jeu ne sont pas nécessairement exclusifs à l'une ou à l'autre. Nous voulons que les fans de RTS apprécient le réalisme, que les fans de simulation se délectent du côté spectaculaire et que les mordus d'action s'amusent avec quelque chose qui se rapproche le plus possible de cette dure réalité de guerre. Cette façon de penser est au cœur de tous les jeux de la série Total War. Nous essayons toujours d'offrir des campagnes riches, pleines d'éléments historiques, militaires, économiques, religieux ou culturels.







Quelle est la nouveauté phare de ce nouvel opus ?
Même le plus inattentif de vos lecteurs a dû constater comme nous étions très excités par l'aspect maritime. C'est ce que les fans de la série désirent depuis un long moment. Mais ce n'est pas tout ce qu'Empire va offrir en termes d'innovation. Le jeu se situe à l'âge des Lumières, qui est caractérisé par une grande soif de connaissance. Cet aspect sera également présent dans le jeu, et le joueur pourra rechercher une multitude de nouvelles technologies, choisir entre diverses approches et se spécialiser dans un domaine particulier, selon les situations, la carte, ou juste selon son envie du moment. Face à l'évolution des mentalités et des connaissances, il devra peut-être faire face à des soulèvements populaires et de ce fait, gérer les tensions entre les différentes classes et choisir un système politique adéquat. Au niveau du commerce, les joueurs auront maintenant bien plus à dire dans les ressources qu'ils veulent produire et échanger, et pourront réagir en construisant des plantations et des usines pour pondre les denrées de leur choix.

SUNDIN



À L'ABORDAAAGE !

La période historique choisie pour ce nouvel épisode se situe autour du XVIIIe siècle. La révolution industrielle, la guerre d'Indépendance de l'Amérique, la course pour le contrôle du commerce vers les routes de l'Est et l'expansion de la guerre sur terre et sur mer sont des thèmes chers à ce énième opus dont la principale innovation, rappelons-le, réside dans les batailles navales en 3D.



Le mystère sur la nature des adversaires se lèvera au fil du jeu. On découvrira bien vite qu'il s'agit de robots téléguidés par des fantômes, et ça, croyez-moi, ça aura son importance pour le gameplay.

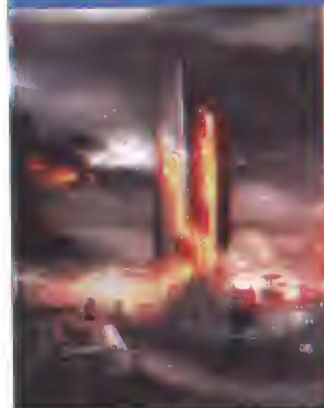




Genre : First Phantom Shooter
Éd teur : IMC
Developpeur : Metropolis Software/Pologne
Sortie : Debut 2009

THEY





Ça a changé, Londres, en quatre ans

L'aventure a frappé à ma porte ce matin. Les yeux encore embrumés par une nuit réparatrice (il n'était même pas midi), je me fais alpaguer par un Sundin excité comme une puce : « Eh, Savon ! Tu es l'Homme de la situation, on vient nous présenter « They » à la rédac et j'ai un match capital de Virtua Tennis qui m'attend. SAUVE-MOI ! » Comme il me reste un peu de temps avant le départ du train pour Lille (voir article sur Ankama), je décide d'aller voir à quoi ressemble ce FPS encore inconnu au bataillon. L'action se situe à Londres en 2012.

Une armée de robots débarque sur notre jolie planète bleue et ravage tout. De ces machines, on ne sait rien, si ce n'est qu'elles nous foutent une grosse pâtée. Et dans ce contexte propice aux ventes d'assurances vie, le joueur incarne un soldat des forces spéciales chargé, avec son coéquipier, de retrouver des survivants dans les ruines de cette ville décidément haïe par certains développeurs (cf. Hellgate: London). Au fil de l'histoire, on en apprendra un peu plus sur la nature réelle de nos adversaires, leurs intentions et les moyens de s'en débarrasser.

PIOTR, SON FLINGUE, SA CLÉ À MOLETTE

Dans cet univers, le prix des matières premières ayant augmenté plus que de raison, pas question d'emporter tout un arsenal avec soi. On dispose d'ailleurs d'une seule arme. Celle-ci est dotée de quatre différentes parties entièrement modulables. Au total, on devrait trouver environ 250 modules différents pour customiser son flingue, du canon lance-plasma au stabilisateur de visée en passant par le lance-grenades et les générateurs. Ça promet ! Ce système laisse envisager d'excellentes choses pour le multi : imaginez des équipes qui se dézinguent pour le contrôle de points de respawn où se trouvent les modules les plus efficaces ! Côté 3D, le moteur Nitros Engine mis au point par Metropolis est assez joli, les décors volent en éclats et menacent de vous blesser à tout moment. Par contre, l'ensemble reste assez anguleux et les mouvements des ennemis sont lents et saccadés. Certes, ce ne sont que des robots, mais à force, ça lasse. Et puis ce qui n'arrange pas la salade, c'est que nos propres mouvements donnent une impression d'inertie digne d'un bureau de poste. Comme on dit dans notre milieu, l'intelligence artificielle, c'est ce qui se règle en dernier. Espérons donc que le challenge sera un peu plus relevé à la sortie. On a encore le temps.

Savonfou



Les progamers pourront peindre leur flingue perso aux couleurs de leur team si ça leur chante.

Prenez garde à ce que vous dites à cette demoiselle, une réputation de gros lourd est vite acquise dans la Fighting Elite squad.



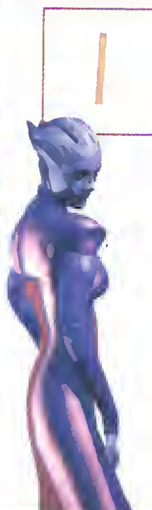


>Genre : Arme de jouissance massive
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : BioWare/Canada
>Sortie : 6 mai 2008

MASS EFFECT



Durant les combats, les membres de l'escouade à nos côtés semblaient un peu trop efficaces, un détail qui sera réglé, on l'espère.



Il y a un mois, ce cher Yavin se plaignait ici même de ne voir tourner que la version Xbox 360 de Mass Effect. Alors, quand BioWare Canada a eu la bonne idée de faire le déplacement jusqu'à Lyon pour présenter la version PC du jeu, on a sauté dans le premier TGV pour les rencontrer. Notre cher PC héritera-t-il d'un jeu aussi saccadé que sur console ? Selon Matt Atwood et Chris Priesply de l'équipe de développement, leur RPG sera, au contraire, une merveille de fluidité. Et de nous le prouver en lançant une partie. L'animation y est en effet admirable sur un Dual Core avec 2 Go de Ram et une 8800 pour faire le light jockey. Moins top, les huit plantages successifs lors des écrans de chargement, ce qui relativise quelque peu la performance (si, si, soyons honnêtes). Les développeurs profitent alors des redémarrages de Windows pour nous parler un peu du scénario. Au cœur du XXe siècle, nous incarnons Shepard, premier élément humain de l'Elite Fighting Squad, une force spéciale de la confédération spatiale dont la vie est vite compliquée par de tortueuses intrigues mêlant lutte de pouvoir, espionnage et piraterie. Même si on dispose de peu d'éléments, l'histoire a l'air d'être riche et surtout baignée d'un souffle épique qui fouette agréablement le visage.
Le héros se trouvera plus d'une fois à la croisée des chemins entre raisons personnelles et raison d'État.

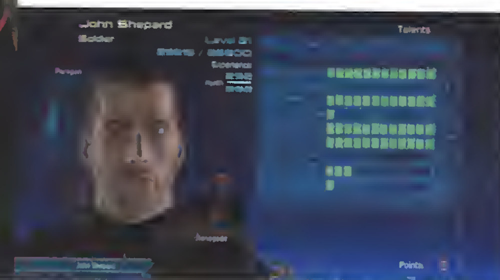
Théorie du complot

Entre deux plantages, on a pu quand même profiter des graphismes qui ont bien gagné en finesse par rapport à la version Xbox.
Les textures, les expressions faciales et les effets climatiques sont notamment bien plus soignés. On ne nous a pas laissé plonger nos gros doigts dans les entrailles du jeu, mais l'univers à explorer est manifestement toujours aussi vaste et varié. La musique cristalline rappelle irrésistiblement Blade Runner et l'action est ponctuée de combats bien rythmés sans pour autant verser dans le Beat them all décérébré. L'interface de commande de nos coéquipiers a d'ailleurs entièrement été repensée pour la version PC. Notre CRS des étoiles dispose aussi de pouvoirs qu'il pourra développer en gagnant de l'expérience, un peu à la manière de KOTOR, à moins que vous ne décidiez de tout miser sur des caractéristiques plus basiques comme le charme, la santé ou la précision de telle ou telle arme. Bon, résumons-nous, un scénario qui dépote des graphismes fins à souhait, ça ne sentirait-il pas le megastar, ça ? Gardons notre calme ! Outre les soucis techniques à régler, il ne faut pas oublier la sagesse populaire des moines chinois de Laponie orientale : « Tant que t'y as pas joué… ben, t'y as pas joué. »

Savonfou



Dernier avertissement, Yavin : augmente le prix des piges, sinon…




Visuellement, à part une interface plus claire qu'avant, il n'y a rien de neuf hormis la possibilité de faire pivoter la caméra.

A l'origine un jeu de plateau signé Philippe Thibaut - désormais heureux papa de Birth of America & Co –, Europa Universalis est devenu en quelques adaptations une série culte pour tout passionné de stratégie sur PC. Il était donc normal de doter Europa Universalis Rome des mêmes lignes directrices, où l'Histoire sert de canevas pour jouer tel ou tel pays à un moment précis, où il faut développer l'économie, établir des relations diplomatiques avec ses voisins, puis, selon les objectifs et au gré des événements, en venir aux armes si nécessaire. Pour l'occasion, Paradox sort du cadre de la Renaissance pour nous emmener dans l'Antiquité. Le terrain de jeu est plus petit qu'à l'époque de Christophe Colomb (il n'y a que le bassin méditerranéen, une partie du Moyen-Orient et de l'Europe), mais l'agitation qui y règne n'est pas moins importante. L'action se déroule entre – 275 et 25 avant J.C., soit l'époque qui vit Rome se métamorphoser. Malheureusement, coté factions, sur la petite cinquantaine de disponibles, seules cinq offrent un réel intérêt (Rome, Carthage, Égypte, Macédoine, Séleucides), les autres relevant plus du défi.

GENRE
Pour [illegible] je t'aime
ÉDITEUR
Paradox Interactive
DÉVELOPPEUR
Paradox Interactive Suède
SORTIE PRÉVUE
21 avril 2008

EUROPA UNIVERSALIS ROME





Le monde selon Jules

Pour que EU Rome ne soit pas qu'un clone de Europa Universalis 3, Paradox a emprunté le système de dynasties de Crusader Kings : vous avez sous vos ordres une série d'individus parmi lesquels vous déciderez qui sera général, ambassadeur, ou encore gouverneur. Le jeu propose de nombreuses options pour gérer tous ces hommes d'État (y compris l'assassinat si besoin), et chaque personnage a bien entendu, ses propres caractéristiques. Ce système donne à l'ensemble un aspect plus vivant qu'à l'accoutumée, et on ne va pas s'en plaindre ! Outre les nombreuses petites améliorations au niveau des règles (religion et présages pour booster le moral des troupes ou de la population ; commerce entre vos provinces influant directement sur la production ; simplification des combats), EU Rome propose un contenu plutôt copieux : trois siècles d'ascension de l'Empire Romain, et surtout, neuf scénarii axés autour de grands événements comme les Guerres puniques, la Guerre des Gaules ou l'avènement de César. Voilà qui augure a priori de nombreuses soirées de réjouissances pour les fans de « Grande Stratégie ». Verdict dans quelques semaines.

Ctrl B





Vu d'une 8800 GTX avec tous les détails poussés à fond, c'est (heureusement) plutôt joli.

Mais qu'est-ce qui se p... VRAOUUUUUUUUM, d'où sortent ces br... HIIIIIIIIIII VROUUUUUUUM, SHZZZZZZZ VROUM ! O.K., regard à gauche, ça vient de chez Joypad, un groupe de quinze mecs regarde un écran, les yeux à moitié sortis des orbites. Allons voir, ils s'enthousiasment toujours pour rien ces consoleux de toute faç... OH ! MON DIEU ! QU'EST-CE QUE C'EST BEAU CE TRUC, C'EST QUOI ? « Race Driver Grid sur Xbox 360 », me répond Laurent, bave aux lèvres, langue pendue, tout en s'agrippant comme un fou à son volant. Cette fameuse suite dont on matait les captures officielles en pensant à un gros pipeau marketing existe donc bel et bien et se permet de m'en mettre plein la vue en quelques secondes. L'impression de vitesse est démentielle, les circuits très détaillés, des centaines de spectateurs s'animent et agitent les bras en l'air au passage des concurrents. J'en prends plein la vue et je veux la même chose sur ma bécane. Un coup de fil à Codemasters plus tard, je suis rassuré, le jeu arrivera dans la semaine à la rédac'.

RACE DRIVER GRID



Les développeurs peaufinent encore quelques trucs sur les versions PS3 et PC et ça, c'est plutôt bon signe.

Tu parles

Quelques jours plus tard, je peux enfin glisser la galette dans le lecteur et c'est parti pour des milliers de tours de piste au volant de bolides surpuissants. Configuration du pad, réglages des détails, pom pom pom, la course commence ! Et c'est... moins beau ? Ben mince alors, pourquoi ai-je soudain l'impression de regarder un autre jeu ? Moins d'effets, de l'aliasing à la pelle, de nombreuses saccades et, oooh, le joli retour bureau que voilà. Bon, il va falloir être fort, la version PC de Grid n'est pas du tout finalisée, contrairement à une version Xbox déjà bien plus aboutie. Le jeu reste heureusement jouable, mais les voitures semblent peser à peine quelques dizaines de kilos tant leurs réactions sont brusques et la moindre sollicitation de la direction se traduit, au début, par une douloureuse sortie de route. Pourtant, le jeu a l'air intéressant, avec un système de championnat obligeant le joueur à augmenter la difficulté pour engranger le plus de points possibles. Des courses de jour et de nuit, et des épreuves de dérapage façon Need for Speed sont présentes pour ne jamais lasser et si seulement sept courses sont dispos sur cette pré-version, le jeu final devrait être bien plus long. En l'état, Grid m'a un peu refroidi, mais il reste quelques mois aux développeurs pour terminer leur jeu et nous proposer la même claque que sur console. Ou ça va mal finir.

Yavin



La nuit, toutes les bagnoles sont grises.





Curieuse manière de dépasser...



C'est drôle de voir comme avec les mêmes ingrédients certains arrivent à créer des petits bijoux alors que d'autres ont du mal à façonner un jeu qui tienne la route. Avec regrets, je vous annonce d'ores et déjà que Seven Kingdoms : Conquest aurait plutôt tendance à jouer dans la seconde catégorie, et, malgré l'appui d'une foultitude de mécanismes connus et reconnus, ce jeu de stratégie venu d'Australie peine à séduire…



Chef, la recette !

Une carte, une petite base, quelques structures à ériger, des ressources à produire, des unités à entraîner et des technologies à développer, voilà un titre moulé sur ce qui fait le STR depuis plus d'une décennie. Pour la toile de fond, ce sera du médiéval-fantastique. Quand il n'y en a plus, il y en a encore, les Démons combattront les hommes à travers deux campagnes couvrant 6000 ans d'humanité. Une dizaine de civilisations anciennes d'un côté (Égyptiens, Perses ou Grecs), une demi-douzaine de Royaumes maléfiques de l'autre (Royaume de la Bête, du Cauchemar, de la Glace, des Serpents, des Ombres, etc.).
Maintenant, imaginez qu'on y ajoute une pincée de Warcraft III pour le look (en version moche) et les pseudo-héros dotés de pouvoirs magiques, une cuillère à soupe de Age of Empires pour la segmentation en « âges » (ères du Bronze, du Fer, de l'Empire Romain, etc.) et une louche de Rise of Legends pour la présence de villes et villages neutres.

Tant qu'on y est, saupoudrons le tout d'un système automatisé de collecte de ressources, via la construction de structures spécifiques (des mines et des fermes chez les humains, par exemple).

GENRE
Nouvelle conquête

ÉDITEUR
JoWooD Productions

DÉVELOPPEUR
Infinite Interactive/ Australie

SORTIE PRÉVUE
Disponible

SEVEN KINGDOMS CONQUEST



Chef, ça crame !

Mais le dosage ! C'est important le dosage ! Et le touillage ! C'est important le touillage ! Des cartes trop grandes, des unités trop minuscules, des taux de récolte anormalement bas, un rythme apathique, des graphismes datés, Seven Kingdoms : Conquest cumule les erreurs d'appréciation… si bien qu'il pourrait ne pas s'en relever le mois prochain…

Sundin





Nouveauté qui n'en est pas vraiment une – mais l'idée de départ est bonne – vous pouvez promouvoir vos unités et leur faire gagner de nouvelles compétences. Pour ce faire, vous devrez accumuler des points de Réputation chez les humains ou des points de Peur chez les Démons, en abattant des unités et structures adverses ou en remplissant des actions diplomatiques ou de sabotage.

Vous connaissez le problème : quand une recette marche, les éditeurs s'empressent de la décliner à toutes les sauces, au risque de transformer une idée originale en nouvelle norme instituée. Après Lego Star Wars, excellent jeu d'action à la troisième personne, Activision s'apprête ainsi à inonder le marché d'Indiana Jones briqueteux. Et comme par hasard, juste au moment où un certain long-métrage s'apprête à voir le jour… Si la recyclage attitude fera grogner plus d'un ours sociopathe, n'allez pas en conclure que le titre ne vaut pas le détour. Lego Indiana Jones a beau être un copie presque conforme, il s'annonce très agréable à jouer et doté d'une atmosphère particulièrement fidèle à la trilogie. Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Le Temple Maudit, La Dernière Croisade : les trois épisodes ont été repris de manière à former trois chapitres, subdivisés eux-mêmes en six missions chacun. On y retrouve bon nombre de séquences inoubliables, retravaillées à la sauce Lego : les rixes de bar en plein Shangaï, les dalles piégées, les fanatiques hindous, etc. Le tout est accompagné des musiques du film, histoire de rehausser d'un cran le potentiel immersif du soft.



A sa place aussi ça me déprimerait d'être programmée pour recevoir des chaises dans la face.



Ultime raison d'essayer Indiana Jones : chevaucher du lama bien sûr !

GENRE
Archéologie ludique

EDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
Traveller's Tales/ Royaume-Uni

SORTIE PRÉVUE
6 juin 2008

LEGO INDIANA JONES



Hum, difficile d'être effrayé par un rochor en plastique.

Tout sauf du fouettage de gueule

L'autre point fort de ce Lego, c'est bien sûr le mode coopératif. Pour finir chaque niveau, il est en effet nécessaire d'employer les compétences propres à chaque personnage. Dans le premier niveau de l'Arche Perdue, il vous faut ainsi alterner entre Indy et son accolyte armé d'une pelle. Le premier est capable d'évoluer à la manière d'un Tarzan, d'attaquer ses ennemis au fouet ou encore de réaliser diverses constructions à base de briques de Lego. Le second permet de creuser des trous, de pagayer ou encore de combiner des pièces de mécaniques. Bref, les talents de chacun sont sollicités constamment, un peu à la manière du vénérable Lost Vikings. À deux joueurs, le principe reste le même, coups de manette dans les côtés en option. Cerise sur le gâteau, Lego Indiana Jones s'avère être un titre relativement peu linéaire. Une fois les trois premières missions de chaque épisode terminées, libre à vous de passer de l'un à l'autre au gré de vos envies. L'un des gros atouts du jeu, à l'instar de Lego Star Wars, semble être sa rejouabilité. Chaque mission comprenant 11 trésors disséminés dans le décor, il vous faudra y revenir avec l'un des 60 personnages débloquables en cours de partie. Même si la version présentée tournait sur Xbox 360 (encore elle), cette adaptation m'a fait plutôt bonne impression. Reste à voir si certaines énigmes un peu lourdingues seront toujours au rendez-vous pour la version finale.

Tuttle



Nitro Stunt Racing

Quatre garçons dans le vent

par C_Wiz

Se lever à cinq heures du mat' pour s'entendre dire à l'aéroport international du Havre que « Ah mais Monsieur, votre vol est annulé pour cause de vent fort », ça vous colle un peu le moral dans les chaussettes. Parce que voilà, après avoir fait en sorte que Yavin soit trop occupé pour effectuer de chouettes reportages, la place était libre pour une petite visite chez Game Seed, la talentueuse équipe lyonnaise à l'œuvre sur Nitro Stunt Racing, un jeu de caisses dont on vous avait déjà touché deux mots. Il faut dire qu'il nous avait bien bluffés, le bougre. En partie par la qualité de son modèle de conduite et surtout parce qu'il s'avère terriblement fun à pratiquer. Accessoirement, c'est aussi un terrain de jeu parfait pour montrer à tout le monde qui est le roi de la rédac' question chrono. Un indice ? Il n'est pas Belge. Hin hin. Nouvelle tentative le lendemain matin, et c'est parti ! 45 minutes pour parvenir jusqu'à Lyon l'audacieuse comme le dit le slogan (qu'aucun autochtone ne semble connaître). Et quand je vous disais qu'il y avait une petite équipe derrière NSR, ce n'était pas juste pour rire : ils sont quatre. Pire, ils sont « indépendants » et donc fonctionnent donc en autofinancement. À l'heure des studios qui emploient plusieurs dizaines de personnes et des budgets calculés en millions, on est en droit de se demander si ces gens sont tout à fait normaux dans leur tête.



Génération désenchantée

Comment en vient-on à fonder son propre studio à seulement quatre personnes ? C'est la première question que je leur ai posée après m'être envoyé un troisième café pour me remettre du voyage. Mais pour bien comprendre leur motivation, il va falloir parler du méchant secret du monde du jeu vidéo. Celui que l'on tente de vous cacher tous les mois dans Joystick : le jeu vidéo n'est pas un art. C'est un business, pour ne pas dire une industrie. Et partant de là, ce milieu se gère comme tant d'autres, par les lois du marché, la pression des investisseurs, et les contraintes du calendrier. Les conséquences de ce secret, vous les connaissez. Ce sont des jeux mal finis, sans âme et bâclés pour sortir à l'heure. Quant à l'originalité… comptez simplement le nombre de jeux de poker que l'on a testé ces six derniers mois. Évidemment, on trouve des exceptions, des gens qui se battent contre ce modèle où les profits passent avant le plaisir de jouer. Mais leur tâche est loin d'être facile.

Grillé en pleine partie de solitaire. Forcément, ça va avancer moins bien…

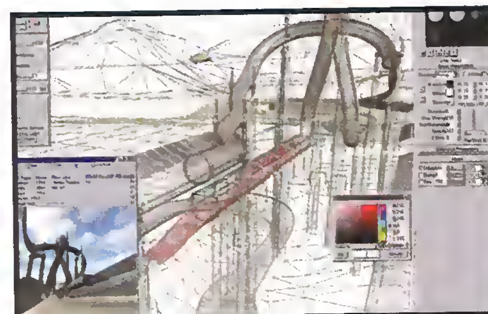


Heureuse Ophélie

D'autres, confrontés pour la première fois à ce système, en arrivent à perdre peu à peu la foi. La mort de la naïveté ou la fin des grandes illusions, ça nous arrive tous à un moment ou à un autre. La vraie question est de savoir comment l'on rebondit. Pour Étienne, le développeur de l'équipe, tout a commencé par une mise au vert, une phase de réflexion avant de monter Ai-Wave. Sans pour autant perdre de temps puisqu'il a commencé à travailler sur l'environnement de développement. Un système bien conçu qui permet de modifier toutes les données (circuit, I.A., sons, shaders, etc…) à l'intérieur du jeu, sans avoir à le quitter ou a le recompiler. Cela peut paraître anecdotique, mais pour avoir croisé un paquet d'environnements de développement, je peux vous dire que le système mis en place pour NSR est l'une des raisons qui leur permet d'avancer avec une équipe si restreinte. Les trois autres membres de l'équipe sont arrivés au fur et à

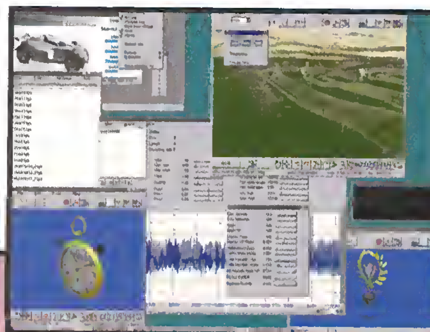


La source d'inspiration des circuits ? Tout est dans la boule à facettes magiques.





L'environnement de développement intégré au jeu, baptisé Reflect. Tout y est customisable.







Tous les effets du moteur 3D actuel fonctionnent avec des Shader Model 1.3. Ce qui fait que le jeu tourne parfaitement sur un très gros nombre de configs.



Petit exemple du calcul des forces en temps réel. À gauche, une petite partie des réglages des véhicules.

mesure, à partir de 2003. Un point commun, ils sont tous passés chez Infogrames (le principal employeur dans le jeu dans la région lyonnaise) avant de monter tous ensemble leur studio, Game Seed qui se consacre dès ses débuts à NSR. Avec une série de piliers forts, posés dès la fondation, comme le réalisme physique et la modélisation des bolides. Et le but est d'aller bien au-delà de « faire un châssis, de poser quatre roues et quatre suspensions ». C'est même carrément en années que cela se compte pour Étienne. Après avoir maîtrisé le développement physique, il a ajouté au fur et à mesure des barres antiroulis ou des aides à la conduite pour créer ce paradoxe d'une conduite à la fois profonde et intuitive. Celui qui nous a tant fait accrocher à la rédac'.

Potentiel, potentiel



C'est d'ailleurs quelque chose dont on ne se rend pas forcément compte en jouant au Stage 1 de NSR (la version payante actuellement disponible), le fait que toutes les voitures aient été préréglées pour chaque circuit pour que la conduite soit la plus naturelle possible. Des réglages pour l'instant cachés mais que l'on pourra triturer manuellement dans le prochain stage. Cela va d'ailleurs être une constante dans ce que je vais vous raconter, l'écart entre ce que vous montre la démo (ou la version Stage 1) et la quantité de choses qu'ils ont en stock pour leur titre est énorme. Parlons du reste des piliers, il y a le fait d'avoir des circuits relativement courts, au niveau de la minute pour un tour. Sachant que NSR ajoute des éléments comme des loopings ou des sauts, leur idée était de créer des circuits un peu « compacts ». Résultat : on peut voir au loin ses adversaires dans d'autres parties de la piste. Comme les développeurs le disent si bien, « on n'est pas beaucoup, on n'a pas beaucoup de moyens, donc on réutilise au maximum nos ressources ».
C'est pour cette raison que l'on trouve des circuits en mode inversé, la piste et le tracé semblent identiques, mais les différents éléments de sauts et de virages ont été retravaillés pour aboutir à un résultat cohérent dans les deux sens. En revanche, un pilier qui a évolué est le nombre de véhicules. Au début, l'idée était de n'en utiliser qu'une seule. Elles sont maintenant au nombre de quatre par stage, à la fois proches et... différentes. Proches en termes de performances, elles ont été réglées assez finement pour qu'aucune ne propose un avantage trop important par rapport aux autres. Elles restent malgré tout très dissemblables par leur style de conduite, leur manière d'attaquer les virages et leur comportement en vol. Car, pour ceux qui ne l'auraient pas encore deviné sur les captures d'écran, les « Formule Jet » utilisées dans le jeu ont la particularité d'avoir deux réacteurs aux fesses.

Go ahead and jump



Une drôle d'idée, les réacteurs sont nés du besoin de ne pas se retrouver coincé au pied d'un looping par manque de vitesse (en cas de collision juste devant par exemple).
Pour ce qui est du contrôle aérien (les F-Jet disposent d'ailerons), il est venu plus tard

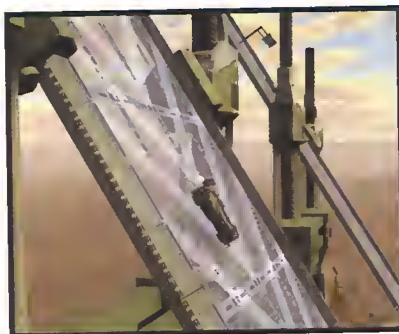
(été 2005) en raison du développement des circuits de sauts. Car sans contrôle, il fallait être parfaitement placé pour ne pas sortir. Sur la première version de Jump It Up, « on avait des panneaux qui indiquaient la vitesse à laquelle il fallait prendre le saut ». Moins amusant au niveau du gameplay, « surtout quand on se faisait percuter par une I.A. juste avant le saut ». À partir de ces bases, Game Seed a produit plusieurs démos pour tenter de se vendre auprès de quelques éditeurs. Et ça ne s'est pas forcément bien passé. Certains leur reprochant de ne pas avoir d'expérience, d'autres les traitant d'extraterrestres par le côté restreint de leurs équipes et de leurs moyens (on ne parlera pas de ceux qui leur ont piqué des concepts, mais on garde les noms bien au chaud...). Un peu dégoûtés par le système, et on les comprend, ils en sont venus à un modèle épisodique, inspiré de celui de la simulation Live For Speed : le jeu est vendu en tranches. Le premier stage inclut la première catégorie de véhicules et six circuits, tandis que le second ajoutera le mode multijoueur, les réglages et la deuxième catégorie de véhicules (avec les circuits adaptés à la puissance augmentée). Pour le dernier, de nouveaux véhicules, circuits, et les special events. Chaque tranche étant vendue dans les 15 euros, ce qui permet de continuer à financer leur développement. Et de manger, aussi.


Le fameux tremplin de saut à ski, démentiel.

Carnage à seize

Le moteur de jeu multi est d'ailleurs prêt, il ne reste que quelques ajustements à effectuer. Et ça, c'est en grande partie grâce à un coup de main externe (et gratuit !) d'un développeur tiers qui croit à fond en leur projet. « L'histoire de NSR c'est un peu ça : plein de mecs sympas qui sont venus nous filer des coups de main », me résume-t-on. Après quelques essais, on s'aperçoit que l'on prend énormément de plaisir à enchaîner des courses d'un tour. Les pistes acrobatiques offrent tellement d'occasions de se croûter que cela évite l'ennui. Car on s'aperçoit rapidement que comme dans la vraie vie, l'ennemi, c'est l'autre. Beaucoup des nouveaux circuits proposent en effet plusieurs trajectoires avant d'arriver dans un virage, et la guerre est ainsi vite lancée. En enchaînant plusieurs fois le même circuit, on peut ainsi se venger d'une course à l'autre. Un système de vote permettra de passer sur un autre circuit, et l'on retrouvera d'autres options qui vont pouvoir faire changer les enjeux. Certains préféreront jouer sans collisions, d'autres des courses plus longues, tout est possible. Parmi les idées les plus innovantes, on trouve celles de créer des événements par équipe, ou encore un mode qui ressemblerait aux anciennes séances de qualifications en Formule 1 : sur une durée prédéterminée, chacun peut entrer et tenter d'effectuer le meilleur temps. Nos quatre furieux ont encore plein d'idées, mais on va éviter de tout vous raconter d'un coup.


L'éditeur de Skin qui sera bientôt intégré au jeu


Spyro Metal et sa pente sur laquelle on prend une accélération maximale.

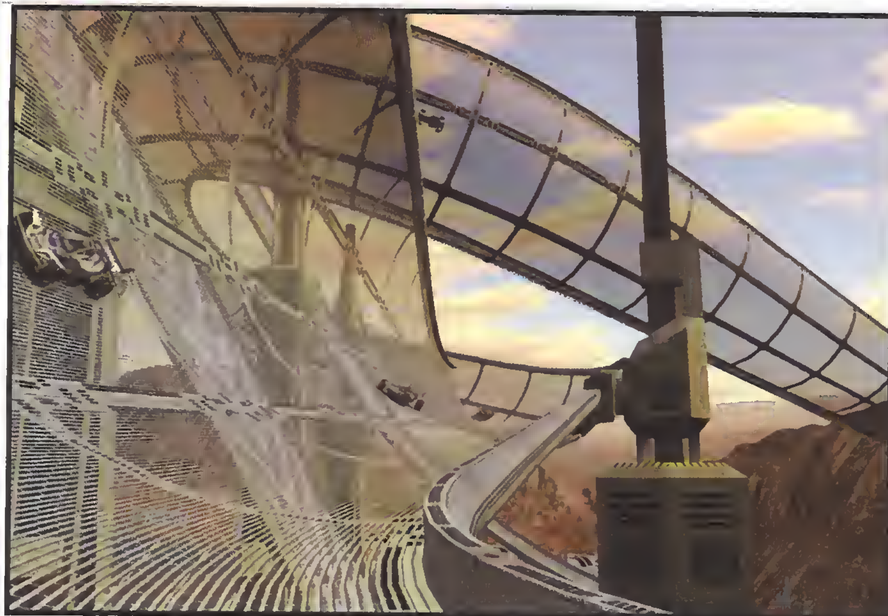
Le route du futur

Pour que le multi soit varié, il faut diversifier les circuits. Cela tombe bien, j'ai pu en essayer une douzaine (ndYavin : enflure). Tous n'étaient pas au même niveau de finition mais ils apportent tous un point de conduite très original. On trouvera par exemple l'équivalent d'un tremplin de saut à ski qui vous plonge en apnée dans un vol interminable ou encore un enchaînement de sauts ultra-techniques avec les véhicules du

Le plus dur, c'est d'atterrir...







Le tracé de ce circuit est un pur bonheur en multi. J'adore !

Le tire-bouchon vous balance dans tous les sens en vue cockpit.



dernier stage où le joueur doit choisir sa trajectoire en fonction du degré de risque qu'il est prêt à encourir. Le challenge prend de l'ampleur avec la modélisation physique des véhicules avec laquelle je vous irrite les yeux : il faut correctement se rattraper et cela demande vite de la dextérité. On se retrouve assez souvent la tête en bas, parfois dans des circonstances totalement incongrues pour lesquelles je ne veux pas vous gâcher le suspense. Je peux par contre vous parler d'un saut au milieu d'un looping qui devrait voir le jour assez rapidement. Pour fidéliser les premiers membres qui ont servi à créer leur communauté, ils ont décidé de distribuer des circuits additionnels aux possesseurs de Stage 1. Un premier circuit de saut, Red Run, a déjà été distribué, et ils ont dans leurs cartons un tracé additionnel acrobatique et Super Cross. D'ailleurs, au fur et à mesure que les choses évoluent, on s'aperçoit que les lignes se mélangent entre ces catégories de jeux, ce qui n'est pas pour nous déplaire.



Les réacteurs permettent d'avoir des designs venus d'un autre monde.

Fun, Fun, Fun

La sensation la plus étonnante en multi, je l'ai ressentie sur « Twisted Iron », un tracé qui semble avoir été dessiné sous l'influence de psychotropes et qui vous embarque dans des tubes et autres morceaux de pistes en tire-bouchon. Le mélange de technique et d'intuitivité fait que l'on s'amuse autant à la première découverte des circuits qu'après avoir enchaîné des dizaines de tours. Jouer en multi permet de s'enrichir des expériences des autres, mais l'on s'aperçoit également que l'idée de tenir une trajectoire idéale, seul, sur un tour, est assez différente d'une vraie course. Cela paraît évident, mais de nombreux jeux sont loin de respecter ce principe. Je pourrais aussi vous raconter ce qu'ils préparent pour les « Special Events » mais ils m'ont fait promettre de ne pas tout dévoiler d'un coup. Car déjà, tous les développeurs n'accueillent pas la presse avec une telle ouverture d'esprit. Au milieu de simulations pour puristes et de jeux d'arcade à la conduite trop simplistes, Nitro Stunt Racing me semble sans conteste archiprometteur. L'accouchement du jeu a été long, très long, mais au fil du temps, le concept s'est raffiné pour donner le meilleur de lui-même. Il faudra attendre encore quelques mois avant que les deux derniers stages ne dévoilent l'intégralité du titre (en été pour le stage 2 ? la bêta multi un peu avant). Le potentiel est en tout cas présent pour créer une belle communauté multijoueur, la durée de vie du titre sur le long terme viendra de la possibilité de créer ses propres circuits avec un système d'édition original. Mais ça, nous aurons l'occasion de vous en reparler une autre fois.

Take me home !

De retour vers la capitale mondiale des mouettes, il me restait en tête leur motivation, quasi inépuisable au travers des galères qu'ils ont rencontrées, en particulier celles avec les éditeurs, certaines histoires (inracontables) nous ont même donné quelques sueurs froides. De cette motivation, il ressort un potentiel et une envie de percer mise au service du gameplay. On attend donc avec impatience de voir la concrétisation de tout ce qui nous a été montré et on gardera l'image, rafraîchissante, de ces quatre garçons qui en veulent. En tout cas, moi, j'y crois.







TESTÉS DANS CE NUMÉRO, BATTLE MARCH, LA FUREUR DE KANE ET THE FATE OF HELLAS APPARTIENNENT À LA MÊME FAMILLE : LA STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL. LA PRÉSENCE DE TROIS EXTENSIONS DU MÊME GENRE DANS UN MÊME MOIS NE PEUT ÊTRE ANODINE, ELLE EST MÊME, JE CROIS, TRÈS RÉVÉLATRICE. LE STR EST UN GENRE QUI PLAÎT TOUJOURS, ET QUI MARCHE. LES RAISONS DU SUCCÈS SONT MULTIPLES. PRIMO, IL SAIT ÉVOLUER, DES TITRES COMME WORLD IN CONFLICT OU SUPREME COMMANDER ONT PROUVÉ QU'IL Y AVAIT ENCORE PLÉTHORE D'IDÉES À EXPLOITER. DEUZIO, IL VIEILLIT TRÈS BIEN, LA TAILLE DES COMMUNAUTÉS DE STARCRAFT ET WARCRAFT III OU L'ENGOUEMENT POUR LE TRÈS CONSERVATEUR STARCRAFT II TENDENT À LE PROUVER. TERCIO, LE STR EST POUR LE MOMENT INDISSOCIABLE DU SUPPORT QUI L'A VU NAÎTRE. LA CONSOLE PEINE À L'APPRIVOISER ET IL N'EST PAS SÛR QU'ELLE Y ARRIVE À COURT TERME. AUTANT D'ARGUMENTS QUI EXPLIQUENT QU'IL RESTE UN DE NOS PLUS BEAUX FLEURONS, ET CES PROCHAINS MOIS, AVEC STARCRAFT 2, RED ALERT 3 OU DAWN OF WAR 2, NE FERONT QUE LE CONFIRMER.

Sundin



JEU DU MOIS

SINS OF A SOLAR EMPIRE

ÉDITEUR STARDOCK CORPORATION
DÉVELOPPEUR IRONCLAD GAMES/CANADA

CE N'EST PAS UN SCOOP, À JOYSTICK, ON AIME LES JEUX QUI VIENNENT DE NULLE PART... ET ENCORE PLUS LES TRÈS BONS JEUX QUI VIENNENT DE NULLE PART... ET ENCORE ENCORE PLUS LES TRÈS BONS JEUX QUI VIENNENT DE NULLE PART ET QUI SONT RECONNUS À LEUR JUSTE VALEUR. ON NE POUVAIT DONC PAS PASSER À CÔTÉ DE SINS OF A SOLAR EMPIRE, UN SPACE OPERA INTELLIGENT, IMMERSIF, LONG, FOUILLÉ, BEAU ET BIEN FOUTU. À ESSAYER D'URGENCE SI VOUS N'AVEZ RIEN À FAIRE LES 100 PROCHAINES HEURES...

Liberté d'expression



COMMENT NE JAMAIS AVOIR TROP D'ARGENT SUR SOI ? C'EST TRES SIMPLE : PASSEZ UNE JOURNÉE COMPLÈTE DANS UN PARC D'ATTRACTIONS AVEC VOTRE COPINE, RENDEZ VISITE A TOUS LES RESTAURATEURS DU COIN ET FINISSEZ VOTRE JOURNÉE DANS LES BOUTIQUES PLEINES DE PELUCHES ET DE TASSES RIGOLOTES. ENSUITE, PLEUREZ TOUTES LES LARMES DE VOTRE CORPS.

Le jeu du moment
SINS OF A SOLAR EMPIRE
Le jeu attendu
LEGO BATMAN



ENFIN ! J'AI MON ACCES AU BÊTA-TEST DE AGE OF CONAN. LES PREMIERS PAS SONT PROMETTEURS, JE VOUS EN PARLE DANS LA RUBRIQUE REZO. ET BIENTÔT, VOUS POURREZ SUIVRE LES AVENTURES DE MON DEUXIÈME PERSO : ROBERT LE BARBARE, UN ANOREXIQUE MOUSTACHU QUI MARCHE SUR LES TRACES DE CONAN, LA LOSE EN PLUS.

Le jeu du moment
AGE OF CONAN
Le jeu attendu
DIABLO III



PARFOIS, IL VAUT MIEUX UNE BONNE VIDEO QUE DE MAUVAISES PAROLES. BON, EN L'OCCURRENCE, CELLE-CI EST MAUVAISE, MAIS TANT PIS. SI VOUS DOUTIEZ ENCORE DU TALENT ARTISTIQUE ALLEMAND, CE CLIP ACCROCHEUR DE JAKOB BIENENHALM DEVRAIT FAIRE AVANCER VOTRE REFLEXION : WWW.BIENENHALM.DE/VIDEO_LOLINTERNET.HTML (ET ÇA S'ECOUTE JUSQU'AU BOUT !)

Le jeu du moment
WORLD IN CONFLICT
Le jeu attendu
WORLD IN CONFLICT : SOVIET ASSAULT

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

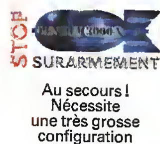




Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



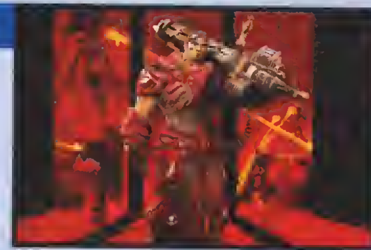
Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

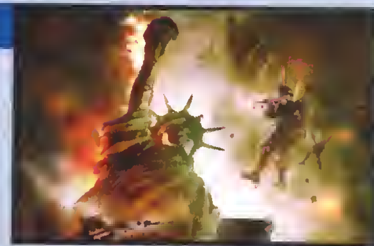
0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games
2) BioShock
2K Games/Irrational games
3) Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



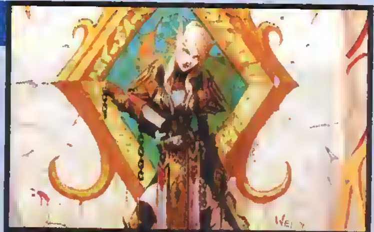
1) World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra
2) WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard
3) Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION



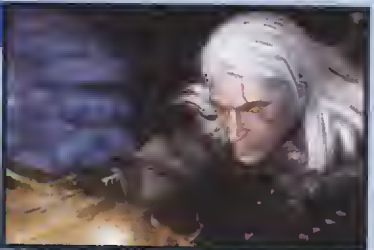
1) Colin McRae DIRT
Codemasters/Codemasters
2) RACE 07
Simbin/Simbin
3) Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



1) World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft
3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) The Witcher
CD Projekt/Atari
2) Oblivion
2k Games/Bethesda
3) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari



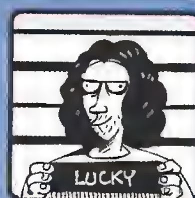
Gloire à la Chine, Mao est grand et le Communisme sauvera le genre humain. Bon O.K., le message est un peu oriente mais c'est le seul truc oue j'ai réussi à faire passer au travers du grand firewall chinois. Qui n'existe pas ! D'ailleurs, moi non plus, je n'existe pas et Jack Bauer n'a jamais été torturé par les Chinois.

Le jeu du moment
C&C 3 : La Fureur de Kane
Le jeu attendu
Nitro Stunt Racing Stage 2



J'ai changé d'analyste ce mois-ci, les divergences de vue avec le précédent devenaient trop importantes. Pourtant, je ne me sens pas prêt à me passer de ces séances. Mais, ce sera sans le docteur Grasberstein ! Je me souviens des dernières paroles oue nous avions échangées. « Et vous ne savez pas la meilleure ? Mass Effect ne sortira pas sur PC finalement. Non, Savon ! Lâche ce couteau ! Lâche ce heuuuaargggh... ».

Le jeu du moment
Zombie Shooter
Le jeu attendu
Mass Effeeeeeeect !!!



Cher pere Noël, je t'écris un peu tôt cette année, mais ça ne peut plus durer ! Temps pourri + pas de jeux = Lucky très contrarié. Si tu ne fais rien contre ça dans les plus brefs délais, et oue ma copine me force encore à regarder un seul episode de Buffy, je t'en tiendrai pour personnellement responsable. Pense aux enfants oui pleureront ta mort...

Le jeu du moment
Sam & Max 205
Le jeu attendu
So Blonde

PLUS ON PLACE D'ESPOIR DANS UN JEU, PLUS ON RISQUE D'ÊTRE DÉÇU. SANS ÊTRE ATTENDU COMME LE MESSIE, SINS OF A SOLAR EMPIRE SUSCITAIT À LA RÉDAC PAS MAL D'IMPATIENCE ET DE CURIOSITÉ. BONNE NOUVELLE, LE SOFT D'IRONCLAD EST UNE TRÈS BONNE SURPRISE, AU POINT DE DEVENIR UNE NOUVELLE RÉFÉRENCE.





Sins of a Solar Empire

OPEN SPACE



Toutes les vingt minutes, les pirates, qui représentent la seule faction non-jouable, attaquent le joueur dont la tête a été le plus mise à prix.

TOUT PUBLIC · INTERNET 10 · LOCAL IP/IPX 10

CONFIG MINIMUM 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Stardock Corporation
DÉVELOPPEUR Ironclad Games/Canada
TEXTE ET VOIX en anglais

C'est bien connu, le principal problème de la stratégie tour par tour, c'est d'être en tour par tour. Quant à la stratégie temps réel, son souci est habituellement inverse : ne pas vraiment faire dans la stratégie, mais plutôt dans la tactique et la réactivité. Premier motif de réjouissance, Sins of a Solar Empire aborde frontalement la question et s'en sort avec brio, tous réacteurs plasma activés. De quelle manière ? D'un côté, en articulant le gameplay autour de trois axes forts : stratégie, gestion et diplomatie. De l'autre, en composant un rythme de jeu intense et sans temps mort. Au premier abord, pareille combinaison sent le roussi. « Comment gérer tous ces paramètres simultanément, si l'on ne m'accorde pas le temps de la réflexion » ? Eh bien, je vous le donne en mille, en apprenant à faire des choix. Eh oui, ami lecteur, dans Sins of a Solar Empire, sélectionner les actions à effectuer en priorité s'avère déterminant. Que ce soit sur une carte solo (le jeu ne propose pas de campagne) ou en multi.

Au commencement...

En début de partie, mieux vaut explorer les systèmes solaires les plus proches, puis exploiter les gisements avoisinants. Plus tard, il faudra apprendre à renforcer les systèmes-nœuds, ces carrefours à la croisée de plusieurs galaxies, afin de protéger vos planètes situées en amont. On construit alors des stations défensives, on produit un maximum de frégates blindées, avec en complément une flottille de vaisseaux rapides capables de se rendre en un instant là où ça chauffe. Votre empire commence à s'étoffer ? C'est sans doute le moment pour se lancer dans la recherche, développer l'infrastructure de vos planètes ou encore initier la production de premiers bombardiers, en prévision d'une offensive future. En parallèle, on envoie quelques scouts pour identifier l'emplacement des empires ennemis. Vous l'avez compris, un des points les plus importants est de bien identifier la phase de jeu où l'on se situe. Naturellement, vos choix seront influencés par la race que vous dirigerez, parmi les trois proposées : les terriens



L'arbre technologique de chaque race est encore plus touffu que mon ancienne coupe de cheveux.





de la TEC, les dangereux Advent et l'empire Vassari. Sans aller jusqu'à creuser la voie du gameplay asymétrique, chacune d'entre elles diffère grandement, que ce soit au niveau des technologies, des types de vaisseaux ou de l'apparence.

Navigation intersouridale

Avec sa multitude de choix envisageables, SSE requérait une interface claire et intuitive, bref un vrai travail d'ergonomie. C'est heureusement chose faite. Les menus, onglets et autres icônes permettant la navigation sont à la fois logiques et classiques dans leur agencement. Les habitués ne seront donc pas perdus, quant aux nouveaux venus, ils prendront leur marque progressivement. Pour faciliter l'apprentissage, on notera d'ailleurs la présence d'un didacticiel fort bien conçu. Mais là où le jeu se démarque largement de la concurrence, c'est par à son système de navigation à la souris. Ici, tout repose sur une utilisation judicieuse de la molette. Un coup vers l'arrière et vous voilà en train de contempler la galaxie et ses myriades de systèmes. Un coup vers l'avant, après avoir sélectionné l'objet qui vous intéresse (planète, vaisseau, système) et vous voilà en vue rapprochée. Le principe est tellement bien conçu qu'il influe également sur la bande-son. En vue « panoramique », la musique se fera plus calme et ténue. En vue « rapprochée », le volume augmentera et le rythme gagnera en intensité, histoire de se calquer sur la fureur des combats.

Tenir son joueur en éveil

Oula, je regarde l'heure et je m'aperçois que je n'ai pas encore parlé de l'habillage. Ben ouais, les graphismes, les effets d'explosion, le look des vaisseaux, le maquillage quoi. Ça n'a l'air de rien, mais dans un jeu où l'on perd pied assez facilement durant les premières heures, il est important d'en mettre plein les yeux histoire de tenir son joueur en éveil. Une fois n'est pas coutume, Ironclad n'a pas négligé cet aspect. Je pense d'abord aux effets de lumière, particulièrement importants dans un jeu où étoiles, voies lactées et autres entités anormales occupent le centre du décor. Les vaisseaux sont eux aussi fort bien réalisés, imposants, fuselés ou rudimentaires selon leur fonction. Et pour finir, mention spéciale pour la bande-son d'excellente qualité, que vous trouverez d'ailleurs en CD si vous achetez la version collector. On dit souvent que le RTS est incapable d'évoluer, prisonnier qu'il est de son propre passé. Ce que nous prouve SSE est pourtant l'exact contraire : c'est en revenant sur l'histoire du jeu vidéo sans s'en tenir aux titres qui occupent aujourd'hui le devant de la scène qu'il est possible de renouveler en profondeur les codes du genre. Comble du paradoxe, SSE est un jeu aux ambitions démesurées réalisé par un studio aux moyens modestes, une raison parmi de nombreuses autres pour vous procurer ce titre.

Tuttle



Dans la vie, il faut toujours savoir prendre du recul, surtout à la molette.

Un peu de technique

Sins of Solar Empire est stable, fluide et capable de tourner sur des machines assez modestes, type Core 2 Duo équipé d'une Geforce 7600. En dessous, ça commence à devenir limite.



Un astéroïde de cristal bien juteux, quoique un peu trop mûr.

En Deux Mots

Parfait compromis entre l'exubérance d'un Suprême Commander et la nervosité d'un RTS classique, Sins of a Solar Empire est sans conteste la grande surprise de ce mois. Ne vous laissez pas impressionner par l'aspect gargantuesque du titre, le tout étant finalement assez simple à prendre en main.

- + Pouvoir sauvegarder une partie en multi
- + La beauté des environnements
- + La navigation à la molette
- + Durée de vie monstrueuse
- − Premiers pas difficiles
- − Pas de campagne scénarisée
- − On veut plus de races

Note	
7	Technique
7	Artistique
9	Intérêt



Journée portes ouvertes dans la base du Nod. Profitons-en pour visiter les lieux !

KANE, LE LEADER DU NOD, N'EST PAS MORT. RIEN DE SURPRENANT, ÇA FAIT DIX ANS QU'IL NOUS FAIT LE COUP. UN JOUR, QUELQU'UN AURA LA PEAU DE CE CHAUVE FANATIQUE, MAIS PAS CETTE FOIS. SURTOUT PAS DANS CETTE EXTENSION DÉDIÉE À SA FUREUR.

Command & Conquer 3

KANE BROIE LA VIE EN ROUGE

La Fureur de Kane

PUBLIC AVERTI — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM **CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram (XP)/1 Go de Ram (Vista), Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Electronic Arts**
DÉVELOPPEUR **Electronic Arts/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



On a beau être une race extraterrestre, rien ne vaut une bonne clé à molette pour réparer ses structures.

Un an après sa sortie, Command & Conquer 3 s'enrichit de contenus additionnels par le biais de La Fureur de Kane. Une extension qui apporte son lot de bonnes surprises et relance l'intérêt du titre d'origine en gardant l'esprit C&C. C'est-à-dire un RTS dynamique, agréable à regarder et très fun à jouer. Vu le nom de l'add-on, on ne s'attendait pas à autre chose qu'une nouvelle campagne, découpée en treize missions, axée sur les forces du Nod. Les objectifs sont globalement similaires à tout ce que vous avez pu voir dans le jeu d'origine. Prises de bâtiments, escortes, interceptions de convois et bases ennemies à détruire. Comme à l'accoutumée, le scénario ne sert que de trame de fond pour passer d'une map à l'autre, tout ça entrecoupé par des scènes filmées kitchissimes. Malgré tout, on prend vraiment plaisir à compléter entièrement cette nouvelle campagne, qui vous occupera d'ailleurs un bon nombre d'heures. Comme si ça ne suffisait pas, EA a ajouté un nouveau mode intitulé Conquête Globale.

Defcon & Conquer

Exclusivement dédié aux joueurs solitaires, le jeu Conquête Globale permet de dominer le monde avec un gameplay au tour par tour proche du jeu de plateau Risk. Ici, une carte du globe terrestre s'affiche devant vous. Une fois sa faction choisie (Nod, GDI, Scrins), il faut améliorer ses bases, étendre son territoire en plaçant des villes civiles dans votre zone d'influence et déployer des unités.



Varier les plaisirs

Histoire d'agrémenter les parties en escarmouche et en multijoueur, La Fureur de Kane propose un système de sous-factions. Pour faire simple, le Nod, le GDI et les Scrins possèdent désormais deux clans chacun. Vous pouvez par exemple sélectionner le Nod, la Main Noire ou les Marqués de Kane. Au premier abord, aucun changement ne vient perturber votre manière de jouer. Par contre, vous découvrirez que ces sous-factions ne proposent que certains types d'unités et technologies.



Le Méchapède Scrin, l'unité la plus originale de l'extension.

Un peu de technique

Le moteur de C&C 3 tourne toujours aussi bien, voire mieux si vous avez changé votre PC. Pour fluidifier des batailles où des dizaines d'unités se tirent dessus, prévoyez 2 Go de Ram et une carte vidéo disposant d'au moins 256 Mo. Pour le processeur, un gros simple cœur ou un Core 2 Duo d'entrée gamme est recommandé.



Le tout par le biais d'icônes. Les troupes, recrutées directement depuis votre base, sont regroupées dans un large choix de packs déjà configurés. Les plus pointilleux d'entre vous peuvent néanmoins composer leur propre armée. Une fois à l'heure de l'affrontement, il faut choisir entre laisser le CPU gérer le conflit automatiquement ou effectuer les manœuvres en temps réel comme dans une vraie partie de C&C.

Je vous conseille la deuxième option qui s'avère nettement plus avantageuse. Il vaut mieux être sûr de votre victoire en utilisant vos petits doigts agiles que de laisser l'ordi seul juge du déroulement d'une bataille. Quoi qu'il en soit, le mode Conquête Globale, loin d'être original, relance l'intérêt du titre une fois la campagne terminée en long, en large et en travers.

Nouvelles stratégies ?

Les nouveautés de cette extension ne s'arrêtent pas là. Vous imaginez bien que des unités et capacités font leur apparition. Comme le fait de créer une barrière électrique autour des bâtiments. Pratique pour couper l'envie aux ingénieurs de venir s'emparer d'une de vos structures. Pour le Nod, on peut voir l'arrivée du Spectre. Un mortier capable de faire feu de très longue distance et d'être invisible aux yeux de l'ennemi, à part quand il se met à tirer évidemment. Du côté des gentils GDI, la Fronde est une unité mobile qui protège vos troupes de toutes attaques aériennes. Quant aux Scrins, ils fourmillent de bonnes idées avec le Méchapède. Il s'agit d'une tête d'insecte sur laquelle vient se greffer un corps façon mille-pattes dont chaque partie est une arme. Efficace contre les avions, l'infanterie ou encore les véhicules, votre Méchapède peut être constitué de huit parties selon vos envies et la situation. Évidemment, il existe d'autres nouveautés, mais ne vous attendez pas à une refonte totale de votre faction préférée, ni à un ajout massif de nouvelles unités.

La Fureur de Kane reste tout de même une extension solide et une bonne surprise puisqu'elle propose beaucoup de contenu, pourvu que vous soyez un tant soit peu attiré par les missions solos.

Cyd

En Deux Mots

Une campagne découpée en treize missions, un nouveau mode de jeu Conquête Globale ainsi que des unités et capacités toutes fraîches. Décidément La Fureur de Kane est une bonne surprise riche en contenu. De quoi vous occuper pendant un bon paquet d'heures !

Note	
8	Technique
7	Artistique
7	Intérêt

- \+ Toujours aussi dynamique
- \+ Le Méchapède Scrin
- \+ Les unités d'élite
- − Campagne dédiée uniquement au Nod

Qui a la plus grosse ?

Avec l'arrivée de cette extension, chaque faction possède une unité d'élite : un véhicule mobile très résistant, puissant et aussi très lent. Le VBMI, chez le GDI, est un tank mammouth qui a triplé de volume. Les Scrins peuvent déployer un Héxapod Éradicateur, sorte d'araignée dont on ne peut manifestement pas se débarrasser à coup de talon. Quant aux forces du Nod, elles ont créé le Rédempteur. Un robot géant qui s'amuse à tout détruire à coups de laser. Pour éviter les abus, ces unités ne peuvent être fabriquées qu'en un seul exemplaire.











Conseil : désactivez dans les options les différents éléments du HUD (GPS, sélection des armes, etc.) pour une expérience plus immersive.

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM DUAL CPU 2,4 GHZ, 2 GO DE RAM, CARTE VIDÉO (PCI-EXPRESS, AGP NON SUPPORTÉ !) 256 MO SHADERS MODEL 3.0
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR UBISOFT MONTRÉAL/CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



STOP SURARMEMENT

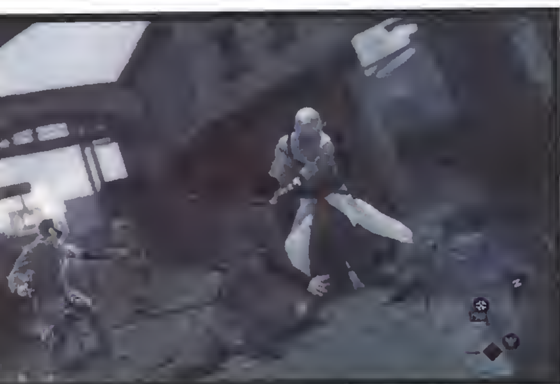
Assassin's Creed

MÉDIÉVAL YAMAKAZI

SOUTENU PAR UNE COMMUNICATION SANS FAILLE, UNE PRODUCTRICE AU SOURIRE RENVERSANT ET UN MOTEUR 3D STUPÉFIANT, ASSASSIN'S CREED A FAIT SENSATION SUR XBOX 360 ET PS3. UN SUCCÈS PAS FORCÉMENT MÉRITÉ, ON VA LE VOIR, QUI PROUVE EN TOUT CAS QUE SEULES COMPTENT DÉSORMAIS LES APPARENCES…



Les séquences à cheval, entre deux villes, feront souffrir votre frame rate. Ce n'est heureusement pas le cœur du jeu.



Lorsque l'attaque discrète n'est pas possible, l'épée parle. Face à plusieurs adversaires, le système de contre-attaque se révèle très (trop ?) efficace.

Rarement un jeu aura su s'attirer autant de louanges avant sa sortie. 2007, l'année Assassin's Creed, aura bercé les joueurs d'illusions au travers de cinématiques impressionnantes, et prouvé que le marketing, en dépit de ses maintes dérives, n'est pas une vaine science. Sorti à la mi-novembre sur Xbox 360 et PS3, le titre d'Ubisoft Canada s'est écoulé à plusieurs millions d'exemplaires à travers le monde en l'espace de quelques mois. Une jolie performance, qui récompense les efforts de l'équipe de développement du jeu – on ne peut pas leur dénier une vraie maîtrise de leur sujet, malgré quelques soucis techniques, plus particulièrement sur PS3 – et presque unanimement saluée par la critique. L'adaptation du jeu sur PC – qui sort six mois plus tard, mais nous permet d'avoir un vrai recul – se révèle, je vous rassure tout de suite, réussie. Toujours aussi bluffant dans la forme, les développeurs ont, de surcroît, (un peu) soigné le fond d'AC avec une édition Director's Cut qui inclut quelques types de missions supplémentaires (courses sur les toits, assassinats discrets de gardes…). Pas de quoi faire oublier, toutefois, une vacuité d'ensemble assez spectaculaire…

Phase 1 : la claque !

Passons rapidement sur le « secret » du jeu, qui se dévoile dès le tout début de votre aventure : vous incarnez ici un homme issu d'une longue lignée d'assassins, soumis à une expérience peu commune lorsqu'une équipe scientifique l'invite à plonger dans le « passé de ses gènes », sa mémoire ADN, et qui se retrouve dans la peau d'un de ses ancêtres, au temps des Croisades. Une fantaisie scénaristique curieuse qui crée surtout quelques raccourcis pratiques : découpe du jeu en « séquences », avance rapide possible vers un moment plus intéressant, terrain de jeu limité par un mur virtuel parce qu'un bloc mémoire n'a pas encore été exploré… Admettons. Une fois plongé dans le monde médiéval d'Assassin's Creed, au temps de la troisième Croisade, tandis que Saladin et Richard Cœur de Lion s'opposent l'un à l'autre en Terre sainte, c'est la stupéfaction : le jeu est sublime, avec les villes de Jérusalem, Masyaf, Damas ou Acre constituées de centaines de petites rues, de bâtiments divers, d'étals, de places publiques accueillant les discours de zélateurs enthousiastes… Il faut le voir pour le croire. Surtout que les effets visuels appliqués à cet univers plein de vie sont



« Plus prèèès de toi, mon Dieu ! »… Allez, hop, ni vu, ni connu.



Dans chaque ville, des citoyens se font méchamment tabasser. Venir en aide à tous les souffre-douleur de la Terre devient toutefois vite gonflant.

légion : luminosité changeant au gré du passage des nuages, fumées qui s'échappent des maisons, ombres portées de l'ensemble des habitations… Alors certes, il faut un PC relativement puissant pour afficher tout cela correctement (voir encart technique), mais le plaisir des yeux est ici à nul autre pareil. Deuxième atout indiscutable d'Assassin's Creed : les animations fabuleuses de votre personnage, qui peut ici escalader à peu près tous les bâtiments avec une classe et un naturel confondants. C'est tout simplement du jamais vu, et la délectation que l'on prend à manipuler Altaïr, prédateur à capuche, tandis qu'il prend appui sur le moindre rebord, se hisse à la force des bras aux corniches ou effectue des sauts improbables avec une grâce féline, n'est clairement pas feinte.

Phase 2 : l'arnaque ?

Cet ébahissement de la découverte fonctionne à plein pendant quelques heures, le temps que vous meniez à bien vos premiers assassinats (le scénario vous impose d'abattre différentes cibles avant de dénouer peu à peu les fils d'une intrigue marquée par des choix moraux, ma foi, assez intéressants). Ce moment de grâce écoulé, le vernis craque et AC dévoile, bien que certains joueurs déclarent ne pas en être gênés (et tant mieux pour eux), des fondamentaux bien fragiles au niveau de son gameplay. Il faut en effet être particulièrement indulgent pour ne pas prendre ombrage de l'obligation perpétuelle qui vous est faite de monter au sommet des plus hauts bâtiments pour repérer certaines cibles (O.K., la vue est belle), de l'intérêt tout relatif de la quasi-totalité des missions, entre vol discret, aide aux villageois et extorsion d'informations, pourtant a priori intéressantes, ou de ces phrases répétées à l'envi par gardes et villageois lorsque vous passez à côté d'eux (du genre « Mais qu'est-ce qu'il fait ? », « Va-t-en de là ! », « Faites attention ! »)… En vérité, tout cela sonne affreusement creux et se révèle horriblement répétitif. Le pire, toutefois, concerne certainement les incohérences d'intelligence artificielle : gardes incapables de vous repérer au milieu d'un tas de dévots en robe blanche malgré votre épée au côté, ou qui ne savent pas soulever les tissus d'une tenture pour voir ce qui se cache derrière. Sans parler de ces moments à cheval où vous devenez subitement « transparent » en utilisant le bouton discrétion pour simplement baisser la tête… Question infiltration, le premier Tenchu sur PlayStation faisait mieux, c'est dire. Bref, si Assassin's Creed relève de l'expérience à vivre, c'est certain, il se révèle par trop approximatif dans le fond pour convaincre vraiment. Espérons que sa suite saura profiter d'un vrai gameplay…

Chris

Un peu de technique

Gourmand, Assassin's Creed l'est assurément. On notera toutefois que sur une config relativement ancienne, basée sur socket 939 (Dual core 2,6 GHz et 2 Go Ram DDR) le jeu tourne à 30 images/s de moyenne en 1680 x 1050… certes secondé par une 8800 GTS 640 Mo. À l'heure des Core 2 Duo milieu de gamme à 150/200 euros, de la DDR II à 30 euros le Giga et des 8800 GT 512 Mo relativement abordables, le commun des mortels peut tout de même s'essayer à AC dans des conditions relativement satisfaisantes.

TIPS TECHNIQUE

Si AC se révèle parfaitement jouable au clavier, il l'est davantage encore au pad 360, ici parfaitement compatible et immédiatement reconnu. Pour avoir l'impression parfaite de s'essayer à la version console du jeu…





Assassin's Creed, c'est un peu l'infiltration pour les nuls. À vous de vous faire vos propres trips.

En Deux Mots

Assassin's Creed était un des plus beaux jeux console de ces derniers mois : il en est de même pour sa version PC. Mais l'esthétique ne fait pas tout, et sous ses atours, le titre d'Ubisoft pèche par de nombreux aspects. Certains fermeront les yeux sur ses défauts et vivront une grande expérience. Les autres seront immanquablement déçus.

+ Moteur 3D (très) spectaculaire
+ Animations du perso belles à pleurer
+ Compatible pad Xbox 360
- Missions répétitives, sans grand intérêt
- Système de « discrétion » et I.A. ridicules
- Réflexions de villageois répétées ad nauseam

9	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



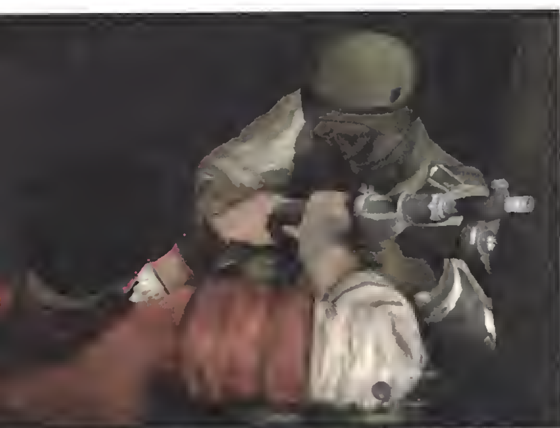
La statue de la Liberté est sauvée. Le monde peut vivre en paix, si, si !

Turning Point Fall of Liberty

CALE POUR ARMOIRE

Des FPS basés sur la Seconde Guerre mondiale, il y en a des tonnes. Alors, pour être un poil original, les développeurs ont décidé de changer le cours de l'Histoire. C'est-à-dire de proposer un titre dans lequel la mort de Churchill a permis aux Allemands d'envahir l'Europe et de continuer leur marche vers les États-Unis. D'ailleurs, le 10 novembre 1953, vous assistez à l'invasion de New York par les Allemands. Vous entrez alors dans la peau de l'Américain Dan Carson, un ouvrier du bâtiment qui ne va pas rester les bras croisés. Tuer vos ennemis au tournevis et au marteau aurait pu être sympa mais, malheureusement, c'est une voie nettement plus classique qui débute pour Monsieur Carson : une droite pour le premier ennemi rencontré, il récupère ensuite un flingue et devient le sauveur de l'humanité au bout de 3h30. C'est le temps nécessaire pour terminer les trois actes proposés par Turning Point. Et il faut avouer que c'est déjà bien suffisant.

QUAND LA LIBERTÉ DU MONDE EST EN JEU, SEULS LES AMÉRICAINS PEUVENT NOUS SAUVER. MAIS CETTE FOIS, ILS NE VONT PAS ENVOYER LEUR MEILLEUR SOLDAT SURENTRAÎNÉ, NON ! UN SIMPLE OUVRIER DU BÂTIMENT SUFFIT LARGEMENT POUR REPOUSSER LES TROUPES ALLEMANDES. ILS SONT COMME ÇA, LES 'RICAINS, ILS SONT FORTS ET PUIS C'EST TOUT.



Tu vas me le donner, ce flingue ?



CONFIG MINIMUM CPU 2.8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Spark Unlimited/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Périmé

Les missions s'enchaînent rapidement, sans réel intérêt. Il faut dire que les ennemis sont aussi agressifs qu'un gamin de cinq ans et ne servent que de chair à canon. Les soldats allemands, dominant la moitié du Globe, possèdent un orgueil démesuré qui les pousse à foncer tête baissée au combat. Côté armes, le panel proposé s'avère très classique avec ses mitrailleuses, armes de poing et grenades. Rien de bien sexy qui pourrait attirer notre attention. Quant à l'agencement des niveaux, vous n'aurez le droit qu'au strict minimum : une succession de couloirs mal fichus qui donnent envie de piquer du nez au bout de quelques mètres. Même si certaines phases de jeu peuvent s'avérer sympathiques comme défendre un point précis ou se servir d'un ennemi comme bouclier humain, l'ensemble des affrontements manque de dynamisme et d'intensité. Histoire de rehausser l'intérêt du titre, on aurait aimé plonger dans un mode multijoueur palpitant. Malheureusement, ce n'est pas le cas. Du FPS à huit joueurs simultanément… Moi qui rêvais de ressortir mon modem 56k. Décidément, il vaut mieux se tourner vers un autre titre, un mod, une crêpe au Nutella… Bref un truc qui donne plus envie qu'une partie de Turning Point, ce qui ne devrait pas être difficile à trouver !

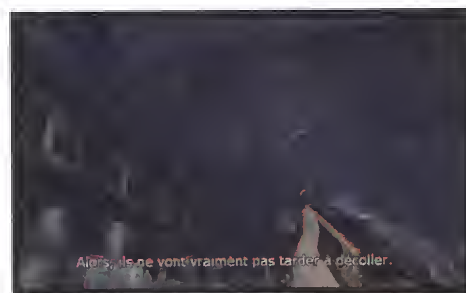
Cyd



Une petite énigme de couleur pour les 2-4 ans.

Un peu de technique

Core2 Duo, 2 Go de Ram et une GeForce 8800 GTX n'empêchent pas Turning Point de réaliser des micro-chargements assez régulièrement. Évidemment, c'est frustrant et énervant. Vu la qualité du jeu, ça nous pousse à aller voir ailleurs plutôt que de changer de PC.



En Deux Mots

Avec sa durée de vie très limitée, Turning Point n'a pas grand-chose à proposer. Une réalisation médiocre pour un FPS qui ne casse pas trois pattes à un canard. Vous pouvez passer votre chemin, sans regret.

+ Rapide à tester
- À peine quatre heures de jeu
- Linéaire
- Trop classique

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

12+ www.pegi.info

CAPCOM

Objectif du jour :

Prouver l'innocence de mon client.

08:15
Je me suis rendu sur le lieu du crime. Sur place, j'ai trouvé des indices qui pourraient me servir de pièces à conviction lors du prochain procès. Je vais, de ce pas, interroger un témoin qui vit près de là.

11:45
La déposition du témoin m'a mené vers une nouvelle piste. De retour sur le lieu du crime, j'ai pu scruter les indices sous tous les angles avec l'écran tactile de ma DS. C'est ici que j'ai découvert des traces suspectes: j'ai donc appliqué le produit nécessaire pour faire apparaître les empreintes digitales en soufflant dans le micro. J'approche du but !

14:30
Le début du procès est encore loin, j'ai encore le temps de préparer ma défense et de récolter d'autres indices. Plus j'avance dans cette affaire et plus mon intuition se confirme ! J'ai hâte de regarder le procureur dans les yeux et lui crier "OBJECTION" dans le microphone. Mon plus grand défi sera de délier les langues des témoins récalcitrants. Pour ceci, je compte sur mon sens inné de l'observation pour repérer leurs tics nerveux et faire éclater la vérité au grand jour !





Comparaison des empreintes digitales avec la Nintendo DS


TÉMOIN I: Phœnix Wright



Inspection en 3D de l'arme supposée du crime

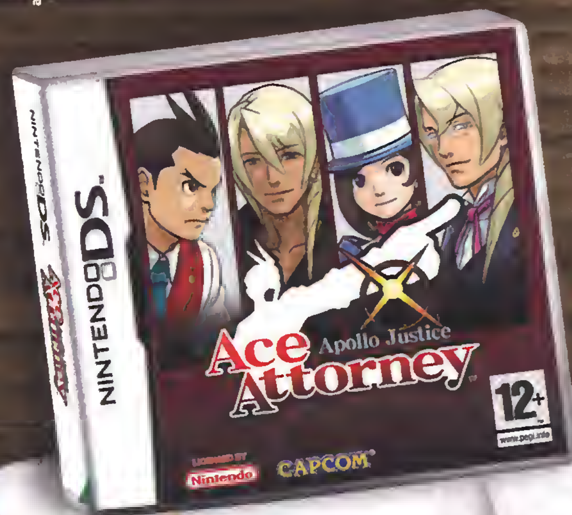
PROCUREUR: Klavier Gavin

ASSISTANTE D'APOLLO JUSTICE: Vérité


AVOCAT NOVICE: Apollo Justice


Représentation 3D de la scène de crime.


Echantillons de traces de pas sur le lieu du crime.









On va encore me piquer mon goûter je sens...

TOUT PUBLIC · INTERNET · MASSIVEMENT ONLINE

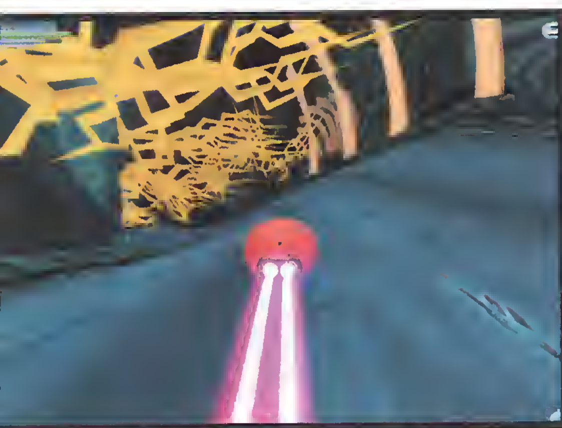
CONFIG MINIMUM CPU 1.6 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Neuf Cegetel
DÉVELOPPEUR Neuf Cegetel et F4/France
TEXTE en français ET VOIX -

Exalight

MMO AVEC DES VOITURES À OUI-OUI

DEVANT MOI, IL Y A UN HOMME DÉGUISÉ EN PLOT. IL SAUTILLE EN POUSSANT DES COUINEMENTS DE CANARD EN PLASTIQUE. JE CROIS QU'IL ME PROPOSE UNE COURSE. J'ACCEPTE À TOUT HASARD, ET JE ME RETROUVE AU VOLANT D'UN ŒUF COCO CHANEL. PAS DE DOUTE, J'AI DÛ BOIRE DANS LE VERRE DE SAVONFOU.





Même quand on fait une course tout seul, on gagne de l'Xp et des Kin. Farming quand tu nous tiens...

Mon œuf rose est lancé à pleine puissance et je sors du premier virage en seconde position. J'ai opté pour un Piro-Piro, des persos aux sliders légers, maniables et soi-disant peu rapides. Ce circuit va vite, très vite même. Cette impression de vitesse tient en grande partie au fait qu'il y a très peu de lignes droites, et quand il en arrive une, elle est ponctuée d'accélérateurs impossibles à rater. Pour le design de ses courses, F4 a dû s'inspirer de WipEout, les sauts en moins. Autant dire des circuits qui vous mettent à la tête à l'envers au sens propre du terme. Je l'ai appris à mes dépens : quand on ne connaît pas le tracé d'un parcours, on devient vite ami avec les rambardes de sécurité. Sauf au quatrième virage justement, il n'y en avait plus de rambardes. Arg, je chute dans le classement et je chute tout court. Plus loin, je me mange un bloc qui m'écrase. Juste après, je me fais broyer dans un vaisseau spatial. Je respawne devant ce retord qui m'explose à nouveau. Puis une troisième fois. Bon d'accord, j'ai débuté par un circuit de niveau difficile en pensant que ce serait simple. Erreur. Exalight est assez exigeant. Quand on se plante, on revient pile devant l'obstacle. Pas moyen de feinter. La course s'est terminée sans moi. J'ai été trop lent. Il me faut un meilleur slider, et ça, c'est en ville que ça se négocie. Les trois cités, alienne, humaine et Piro-Piro sont très réussies. Elles possèdent chacune une identité forte dans trois styles bien différents. Chacune se décompose en trois quartiers : un coin marchand où l'on booste son perso et ses sliders, un coin pour les courses, et un dernier plus « social » où se trouvent des quêtes et des maîtres de guilde baptisées « écuries ». Du classique... à un détail près : tous les vendeurs sont en double. Ils proposent la même camelote mais demandent deux monnaies différentes. Des Kin, que l'on gagne en jeu, ou des Aurus que l'on gagne contre des euros clinquants. Au bout de quatre heures de courses acharnées, je peux enfin changer mon slider avec des Kin durement gagnés. Pour infos, l'équivalent m'aurait coûté environ 30 centimes d'euros. Oui, en plus de nécessiter un abonnement, Exalight compte bien vous tenter. Un modèle économique sans concession. Vous aimez ou pas, je ne vais pas juger pour vous.



Super viteeeeeesse !

Le MMO du solitaire

Mais revenons au cœur du jeu : la course. À l'heure où j'écris ces lignes, le jeu n'a pas ouvert ses portes depuis bien longtemps, et les joueurs ne sont pas encore légion. Si j'ai toujours réussi à trouver une partie quasiment dans la minute, je me suis aussi souvent retrouvé face à des persos ayant vingt niveaux de plus que moi. Pas de mystère. Le classement final de deux courses sur trois se décide dès le premier virage. Après, pour peu que les six ou huit joueurs connaissent le parcours, personne ne se plante et les distances s'étirent. Vous conduisez en solo sans voir le slider de devant et sans être inquiété par celui de derrière. Le suspense meurt écrasé par la puissance brute des engins. Et ne comptez pas sur les armes pour changer la donne de façon drastique ! On tire peu, toujours sur son concurrent précédent et… on ne rate jamais sa cible. Dernier hic, mais de taille : les sliders ont une barre de vie. Donc parfois - ô joie ! - j'ai tiré sans grand espoir, et mon adversaire a explosé. Mais bien souvent, il s'est contenté d'encaisser sans même dévier de sa trajectoire.
Pas de piège fourbe à placer au beau milieu d'un virage à la Mario Kart, pas d'imprévus, peu de rebondissements… pas de fun. Peut-être qu'avec un stuff haut niveau, en boostant sa puissance de feu, on peut arriver à rendre les armes moins anecdotiques. Mais même au bout de 20 heures de jeu, leur portée semblait dérisoire. Il ne m'a pas fallu tant de temps pour apprendre à ne pas compter sur elles. D'ailleurs, il semble que les joueurs ne s'y soient pas trompés non plus. Il existe des arènes, mais personne ne daigne s'y inscrire. En me relisant, j'ai bien conscience de dresser un tableau bien peu flatteur du jeu. Entendons-nous bien : il n'est pas mauvais, loin de là, il en est juste à ses balbutiements. Les rares courses que j'ai pu disputer avec des joueurs d'un niveau équivalent au mien étaient déjà plus palpitantes. La qualité de pilotage devient enfin un vrai facteur de victoire. On pousse ses ennemis dans un fossé ou dans un piège. On se bat au coude à coude à chaque virage. On n'a plus l'impression d'être seul dans une course… Bref, on joue. Et là, les qualités techniques du jeu, tant au niveau de la maniabilité que de la vitesse, prennent enfin leur pleine dimension. Exalight sera peut-être ainsi si les joueurs daignent remplir un peu les serveurs.

Lucky



Un peu de technique

Techniquement, le jeu est très soigné. Ça tourne bien, l'impression de vitesse est bonne, le graphisme est propre, et les sliders répondent au doigt et à l'œil. À de rares occasions j'ai pu constater quelques saccades, mais rien de bien méchant. Plus gênant en revanche, le jeu ne prend en charge ni volant, ni pad, et ça, c'est vraiment dommage.



Un slider à 50 centimes ? C'est rien 50 centimes ! Ooooh des gants à 10 centimes…



Les Piro-Piro courent un peu comme Arale dans Dr Slump.

En Deux Mots

Des idées parfois brouillonnes, certains concepts à retravailler, mais de bonnes impressions à confirmer. Dans tous les cas, si j'étais baby-sitter, je planterais mon gosse devant ce jeu pour jouer à World of Warcraft tranquille, ça devrait lui plaire.

- + Rapide
- + Circuits sympas
- + Du potentiel
- − Pas de pad
- − Armes peu jouissives
- − Serveurs dépeuplés

7	Technique
7	Artistique
5	Intérêt

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1.5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Telltale Games
DÉVELOPPEUR Telltale Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais





Vous ne le verrez pas ici, mais chaque enfer imaginé par Telltale est une perle d'humour.

Sam & Max 205

HÉRÉSIE APOCRYPHE

What's New Beelzebub ?

SI NOTRE ANCIEN RÉDAC' CHEF COULE DES JOURS HEUREUX SOUS LA PLUIE, LE FLEUVE STYX, LUI, COULE SOUS LES LOCAUX DE SAM & MAX. ÂME SENSIBLE S'ABSTENIR, C'EST EN ENFER QUE PREND FIN CETTE SAISON 2. BIENVENUE DANS LE NEUVIÈME CERCLE !

Vous pensiez connaître l'Enfer ? Les flammes, les hurlements et tout le reste ? C'est pire. En fait, l'Enfer version Sam & Max ressemble à une entreprise quelconque… À ceci près qu'elle existe depuis des millénaires et se place en leader sur le marché de l'après-vie. La recette d'une telle réussite ? Des collaborateurs de choix travaillant en open-space sur des bureaux bien entretenus. De loin, ça ressemble à Joystick. Mais eux, ils ont un vampire pour tenir le standard téléphonique. Remarquez, nous, on a Tuttle et Savonfou… Revendiquons nos monstres : l'Enfer, c'est l'équivalent surnaturel de la rédac. Nous choyons nos lecteurs, ils soignent leurs hôtes. Dans ce dernier épisode, chaque défunt a droit à son propre petit coin d'Enfer personnalisé, et se retrouve enfermé dans une pièce à vivre son pire cauchemar. Par exemple, Bosco est nu sur scène à se faire reluquer par un parterre de démons. Satan a bien fait les choses. Il a juste oublié que la Terre abritait un lapin sadique, capable de le faire sangloter comme une jeune effarouchée.

La pucelle sanglotante

Comme le fit Orphée pour sa belle, Sam et Max vont descendre en Enfer de leur vivant pour sauver l'âme de Bosco. Et devant eux se dévoile une toute nouvelle réalité. Selon une idée reçue absurde, les sots métiers n'existent pas. Pourtant Hugh Bliss, méchant récurent de la série, occupe en Enfer un poste de « Bleeper ». En gros, quand un personnage prononce un mot grossier, il le remplace par un « bleep » élégant. En fait, tous les personnages de la Saison 2 sont là, et tous sont liés à au moins une énigme. Résultat : cet épisode est sensiblement plus long que les autres. Plus simple aussi, mais passons, ça n'empêche pas cet Enfer à cheval entre celui de DBZ et de Sartre, d'être une vraie réussite. Comble de l'ironie, il est le lieu le plus rationnel et ordonné de tout l'univers Sam & Max. Tout comme dans les deux derniers épisodes de la série, énigmes et scénario se goupillent comme dans un rêve. Mais on a droit à plus de lieux, plus de protagonistes et des répliques cultes (« All the coolest people are dead ! »). Et si vous n'êtes pas encore au courant, aimables geeks, je vous le dis : en Enfer, les PC tournent sous Linux.

Lucky

Le mal absolu, c'est lui.



Un peu de technique

Pour la bonne cause, cet épisode prend un peu plus de place sur votre disque dur. Mais en échange de quelques menus Mo, vous aurez droit à plus de lieux, plus d'énigmes et à une pléthore inhabituelle de personnages. Oui, l'enfer, c'est le pied.



En Deux Mots

Une fin de Saison 2 inspirée et éclatante. Des dialogues savoureux. Un comique de situation parfaitement maîtrisé. Un scénario complètement barré. Un petit bijou d'aventure à consommer sans modération.

- \+ Des enfers personnalisés délirants
- \+ Un scénar qui poutre
- \+ Dialogues caustiques à souhait
- \+ Plus long
- − ...mais un peu simple

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



Pour gagner du temps et de l'argent dans vos recherches, ramassez les armes des ennemis morts au combat et équipez vos propres hommes.

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR JoWooD Productions
DÉVELOPPEUR World Forge/Russie
TEXTE ET VOIX en français

The Fate of Hellas La Destinée de la Grèce Antique

TROIS FOIS HÉLAS

COMMENT PLOMBER UN STR TOUT ENTIER AVEC UN SEUL ÉLÉMENT MAL CALIBRÉ? DEMANDEZ AUX RUSSES QUI ONT DÉVELOPPÉ SPARTA ET THE FATE OF HELLAS, ILS SAVENT...

Amateur de stratégie en temps réel et féru d'Histoire ancienne, c'est avec beaucoup d'attention que vous aviez acheté en avril dernier Sparta: Ancient Wars, un ersatz de Age of Empires plutôt prometteur sur le papier. Malheureusement pour vous, la déception avait été immense. Ni les quelques mécaniques innovantes ni le charme de son background – la Grèce Antique – n'étaient parvenus à combler le manque de rythme. L'origine du mal, tout bêtement, se situait du côté de la vitesse de récolte de l'or, beaucoup, beaucoup... beaucoup trop lente. Sparta: un coup d'épée dans l'eau.

Un archer/minute

The Fate of Hellas est l'extension de Sparta, et si je me suis permis de digresser un peu sur le second, c'est que le





premier en est la copie conforme, avec certes, deux campagnes insipides de plus – une côté Spartiates, l'autre sous le contrôle d'Alexandre, roi de Macédoine. Bonne nouvelle, TFoH a hérité des qualités de son aîné: un astucieux système de création d'unités (voir encadré), des graphismes chatoyants et un background toujours très séduisant. La mauvaise, c'est qu'il a aussi hérité de son incroyable tare. Une nouvelle fois, le taux de récolte aurifère freine considérablement les ambitions de développement, brisant le rythme de jeu et notre envie de jouer par la même occasion. Rédhibitoire. The Fate of Hellas: un coup d'épée dans l'eau.

Sundin

Mon guerrier à moi

La marque de fabrique de Sparta réside dans son système de production militaire, ou plutôt, de « création » militaire. En début de partie, et malgré la possibilité de construire les habituelles casernes ou archeries, vous ne posséderez que des unités « basiques », à savoir, armées d'une peau de bête et d'un gourdin pour combattre. Pour monter une escouade digne de ce nom, vous devrez débloquer des technologies et des armes (massue, trident, javelot, pelte, apsis, etc.), puis en équiper vos soldats. À vous de choisir les bonnes combinaisons en fonction de votre stratégie, de la situation et des caractéristiques des belligérants. Un système vraiment intéressant malheureusement plombé – encore – par le coût exorbitant des unités...

Un peu de technique

The Fate of Hellas a vieilli mais a tout de même une jolie bouille, un peu à l'image de Warcraft III, avec des graphismes très colorés. Et à l'instar de la référence de Blizzard, vous n'aurez pas besoin d'une grosse machine pour en profiter, une bécane d'il y a deux ans fera parfaitement l'affaire.

En Deux Mots

THE FATE OF HELLAS, TOUT COMME SPARTA AVANT LUI, EST UNE DÉCEPTION. MALGRÉ QUELQUES QUALITÉS INDÉNIABLES, IL LUI AURAIT FALLU BIEN PLUS POUR S'EXTIRPER DE LA MASSE, ET SURTOUT PAS CES LONGUEURS INSUPPORTABLES À CHAQUE DÉBUT DE PARTIE.

- \+ Système de création militaire
- \+ Background accrocheur
- – D'une mollesse infernale
- – Nouveau contenu sans intérêt

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Le rat de bibliothèque : il sert toujours à un moment ou à un autre pour nous sortir sa science sur un vieux machin que tout le monde a oublié.



Avencast

PÉTARD MOUILLÉ

Rise of the Mage

LE MEILLEUR MAGE DE TOUS LES TEMPS, C'ÉTAIT GARCIMORE. LE RESTE, C'EST DU FLAN. ALORS, CE N'EST PAS UN JEUNE PUCEAU À PEINE SORTI DE L'ÉCOLE BALANÇANT DES BOULES DE FEU SUR DES DÉMONS QUI VA M'IMPRESSIONNER.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 2.2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo**
ÉDITEUR **Focus Home Entertainment**
DÉVELOPPEUR **ClockStone/Autriche**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

Avencast vous place dans la peau d'un jeune magicien qui préfère la pratique à la théorie. À tel point qu'il s'endort en cours d'alchimie. Cet Harry Potter local se retrouve donc dans le bureau du dirlo avec comme punition de passer des épreuves afin d'obtenir son diplôme. Côté cohérence, ça ne commence pas très bien. Et bientôt, de fil en aiguille, vous vous retrouvez seul à pouvoir sauver vos semblables d'une invasion de démons. L'apprenti plus puissant que ses profs? Ce n'est pas la première fois qu'on voit ça. Les vieux croûtons restent donc bien sagement dans une salle à enchaîner les parties de belote pendant qu'ils vous envoient accomplir diverses quêtes. Même pas besoin de prétexte : vous êtes jeune, robuste, donc c'est à vous d'aller au casse-pipe. En même temps, on ne va pas s'en plaindre, vu la mise en bouche soporifique, il faut bien un peu d'action pour nous réveiller.

Virtua Mage

Comme tout RPG/Action qui se respecte, votre avatar gagne de précieux points d'expérience en tuant des monstres et en accomplissant des missions. Au fil des niveaux, il peut acquérir de nouveaux pouvoirs dans trois branches distinctes : la magie du sang, qui privilégie les sorts au corps à corps, la magie de l'âme, qui permet d'orienter son style de combat à distance et les invocations. Afin d'apporter un peu de fraîcheur au genre, Avencast offre la possibilité d'effectuer des combos de direction pour lancer des sorts. Par exemple, effectuer gauche puis droite en cliquant droit permet de lancer un mur de feu. Si les combats en deviennent un poil plus attrayants, l'ensemble manque tout de même de dynamisme. Votre magicien peut également rouler - le ridicule ne tue pas - dans tous les sens pour éviter des projectiles et se battre avec son bâton. Outre l'action, il faut utiliser ses méninges pour élucider les quelques énigmes qui vous empêchent de progresser. Évidemment, on est loin d'un Myst, mais ça permet de varier un peu les plaisirs. Malheureusement, il n'y a pas grand-chose qui capte l'intérêt du joueur sur le long terme. Malgré quelques effets de sorts agréables, Avencast semble visuellement avoir été oublié dans un tiroir. Les monstres, les environnements, les animations, l'équipement... Tout est vieux et poussiéreux. Et naturellement, ce n'est pas la trame de fond qui vous empêchera d'aller boire un coup avec vos potes. Sur ce, un Mojito, ça vous branche ?

Cyd





Ce portail représente le danger, la suite de l'aventure... Pour moi, c'est juste un nid à XP.

Un peu de technique

L'habit ne fait pas le moine. Sous son air de vieux moteur 3D, Avencast a besoin d'une machine relativement puissante (2,8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo) pour tourner tout à fond. Vu le résultat final, on se demande bien pourquoi.

En Deux Mots

SANS ÊTRE UN MAUVAIS TITRE, AVENCAST N'APPORTE RIEN DE FRANCHEMENT CAPTIVANT. DE PLUS, IL NE POSSÈDE PAS DE MODE MULTIJOUEUR, ET LE SCÉNARIO EST LOIN D'ÊTRE INTÉRESSANT. DOMMAGE QUE LA RÉALISATION NE SUIVE PAS, LE SYSTÈME DE COMBAT AVAIT DU POTENTIEL.

- + Moins de 30 euros
- + Système de combat
- − Moteur 3D trop vieux
- − Pas de multijoueur
- − Scénario trop basique

5 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



Mince, mon lacet est défait.



Un bus scolaire américain ou la preuve que ces gens n'ont vraiment aucun goût.

Bus Driver Simulator

RENTRE AVEC TES PIEDS

TOUT COMME IL N'Y A PAS DE SOT MÉTIER, IL N'Y A POINT DE JEUX IDIOTS. ALORS QUAND ON REÇOIT UN SIMULATEUR DE BUS, ON SE DIT QUE POURQUOI PAS ET ON HURLE DE JOI... FEINT L'ENTHOUSIASME.

Un peu de technique

Bus Driver Simulator tourne à peu près sur n'importe quoi, même sur un Macbook doté d'un chipset Intel GMA 950. Mais comme vous ne l'achèterez pas, vous vous en foutez.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Anuman Interactive
DÉVELOPPEUR SCS/République tchèque
TEXTE en français **ET VOIX** -

La vie de Keanu Reeves est fascinante. L'autre jour, épuisé, je m'affale sur mon pieu, zappe sans conviction à l'aide de la télécommande et tombe sur un bon vieux navet : Speed. Mon ami Keanu est là, debout, téléphone à la main, à côté d'une bonnasse en train de piloter un bus – piégé par un engin explosif – à des vitesses tout bonnement ahurissantes. Keanu crie fort, agite les bras, jette des regards de tueur à la belle et n'arrête à aucun moment d'avoir la mégaclasse avec son joli t-shirt qui met bien en avant ses pectoraux. À ce moment précis, je m'interroge. Ma vie aussi implique de prendre le contrôle d'un bus. La différence, c'est que mon bus à moi est moche comme un pou, avance à des vitesses qui feraient mourir de rire un escargot et, plus grave encore, aucune beauté fatale n'est présente à mes côtés pour me faire sentir que je suis beau, génial et terriblement sexy. Pour couronner le tout, je ne peux même pas défoncer des poteaux, rouler sur les trottoirs ni effectuer des sauts de 15 m car Bus Driver Simulator, le jeu que je teste, sanctionne chaque mauvaise action en me retirant de précieux points.

Montez par l'avant

Remarquez, 14 ans après, le film a pris un sérieux coup de vieux, Keanu Reeves joue plus au ballon qu'au cinéma et Sandra Bullock doit physiquement ressembler à un village vietnamien après le passage des troupes américaines. Forcément, ça console un peu. Reste que je continue à me traîner sur des routes hideuses et à faire trèèès attention à respecter la signalisation si je ne veux pas être lourdement pénalisé. C'est d'autant plus frustrant que les feux passent du vert au rouge et inversement à des vitesses qui défient l'imagination, m'obligeant à sauter sur la pédale de frein. Acte immédiatement sanctionné par des passagers mécontents d'avoir joué les filles de l'air à l'intérieur du véhicule. La moindre erreur, le moindre écart se solde automatiquement par un retrait de points sur le score final. Curieusement, le moins important à respecter ce sont les… horaires. Il suffit de bien conduire, d'être gentil et respectueux et même avec 12 heures de retard à chaque arrêt, on peut taper un bon score. Et un bon score, c'est exactement l'inverse de ce que mérite ce jeu sans intérêt si ce n'est celui de m'avoir poussé à revoir un vieux film tout nase mais quand même bien trippant.

Yavin

Ça va passer, mais si, ça va passer...



En Deux Mots

C'est… hideux ? Oui voilà, Bus Driver Simulator est hideux. Et comme si ça ne suffisait pas, il est aussi ultra-chiant, répétitif et sans aucun intérêt. Vendu à tout petit prix, la pilule aurait pu passer mais à 30 euros, c'est du vrai foutage de gueule.

+ Du jamais vu !
- Maintenant on sait pourquoi
- Moche
- Ultra-répétitif

Technique	2
Artistique	3
Intérêt	2



PlayStation.2



LE PLUS DOUÉ EN MUSIQUE SERA LA STAR DE LA SOIRÉE!

Réveillez la groupie qui sommeille en vous. PlayStation vous présente Buzz!™ Le Quiz Pop, le plus grand jeu de quiz musical en live chez vous. Buzz!™ Le Quiz Pop, c'est 5000 questions sur le meilleur de la musique des deux dernières décennies, des Black Eyed Peas aux White Stripes. Tenez-vous prêts à buzzer, tous les projecteurs sont sur vous!

playstation.fr





12+
www.pegi.info

Off Road

TAS DE BOUE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR RAZORWORKS/ROYAUME-UNI VOIX EN FRANÇAIS

CHOUETTE, UN NOUVEAU JEU DE BAGNOLES ! LA JAQUETTE EST JOLIE, LE PLASTIQUE DU BOÎTIER AGRÉABLE AU TOUCHER, LE CD EST BIEN ROND. ÇA A L'AIR BIEN PARTI.

Ça vous branche de payer pour jouer à une grosse publicité, vous ? Mine de rien, je viens de vous résumer le concept de ce jeu plus qu'étrange. Parce que vider sa tirelire pour acheter le droit de piloter des Land Rover et des Ford, comment dire… on a vu largement plus sexy ! Quand il s'agit de Ferrari, de Porsche, bref de voitures qui font rêver, on peut comprendre la démarche mais là… c'est nettement plus difficile. D'autant que la réalisation est quand même, disons-le, franchement pourrie avec un moteur 3D daté, dénué d'effets graphiques ou d'animations qui auraient au moins pu égayer un peu l'ensemble. Pour renforcer encore le sentiment de médiocrité qui se dégage du titre de Razorworks, les épreuves sont ennuyeuses au possible avec des courses soporifiques dans lesquelles les adversaires jouent à l'élastique du début à la fin. Pire, la victoire ne s'obtient que si le jeu est bien luné au moment où l'on arrive dans la dernière ligne droite. Quant à l'ambiance sonore, j'ai bien vite jeté mon casque audio à la poubelle histoire d'y échapper, tant les toussotements des moteurs sont juste insupportables plus de cinq minutes d'affilée. Vous me direz, c'est peut-être tout simplement réaliste mais, dans ce cas, je ne suis pas sûr que le but de ce jeu publicitaire soit atteint.

Yavin



De bien jolies branches…



… et des effets graphiques de ouf' !

+ La boite est jolie
− Très moche
− Conduite sans saveur
− Des sons insupportables

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
3	2	2

History Channel Battle For the Pacific

PERLE À REBOURS

CONFIG MINIMUM CPU 2,5 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 256 Mo ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR CAULDRON/SLOVAQUIE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

JE SAVAIS QUE LA GUERRE ÉTAIT UNE BELLE CONNERIE, J'IGNORAIS QU'ELLE ÉTAIT SI MONOTONE DE SURCROÎT.

Petit quizz : qu'est-ce qu'un type qui court dans un couloir et qui s'arrête à intervalles réguliers pour tirer sur des cibles immobiles ? Un biathlète ? Faux ! C'est un malheureux qui a le malheur de jouer à HCBFTP (grmbl). Voici un FPS qui se sert du prétexte de la guerre du Pacifique pour se moquer ouvertement de votre serviteur, avec la pseudo-licence d'une chaîne historique. D'ailleurs, ça doit coûter une fortune de se faire estampiller History Channel car le développeur s'est contenté de donner un coup de peinture kaki sur leur précédent jeu, e déjà très mauvais Soldier of Fortune : Payback. Et c'est parti pour des allers et retours entre des objectifs risibles. On commence non loin d'un aérodrome japonais composé de deux avions et d'une cabane de jardin, et il faut foncer s'occuper de l'évacuation d'un village philippin, c'est-à-dire stopper des hordes d'ennemis qui tentent d'atteindre deux tentes et un camion. Cela ne vaut vraiment pas le coup de se choper une balle pour ça. De toute manière, il faudrait être bougrement maladroit pour se faire tuer dans ce jeu. Avec ses bandes de Japs qui se mettent sagement en rang sans tenir compte du moindre couvert à leur disposition, j'ai eu l'impression de dégommer des rangées de quilles pendant trois heures. Vous avez bien lu, j'ai bien dit trois heures, c'est le temps qu'il m'a fallu pour le finir tout en parlant macrobiotique avec Yavin. Car c'est un fait, j'adore quand Yavin me donne une recette de gratin de potirons.

Savonfou



Pas la peine de ruiner le trésor public en balles, on peut passer cette séquence sans tirer un seul coup de feu.



+ Une belle gueule…
− …mais rien dans la tête
− Game design pitoyable

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	6	2

Abonnement immédiat
simple et rapide tout en économisant
jusqu'à 50 % !*

*sur le prix de vente en kiosque



mes magazines
favoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris



21 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



31 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE à VOS MAGAZINES FAVORIS

BATTLE MARCH SERA-T-IL SUFFISAMMENT INTÉRESSANT POUR RALLUMER LA FLAMME DE LA PASSION CHEZ LES ACCROS À L'UNIVERS WARHAMMER ? JE SAIS, ÇA VOUS TRACASSE. CE QUE VOUS POUVEZ ÊTRE CURIEUX !



Les fourberies de Scapin, remix.

Mark of Chaos

UN MARCH ET ÇA REPART

Battle March

Dans la vie, il y a deux types d'extensions. Celles qui vous prennent carrément pour des gogols et vous apportent trois nouveautés inintéressantes, et celles qui reprennent le contenu du jeu d'origine et, en sus, ajoutent un gros tas de trucs. Alors ne faisons pas durer le suspense trop longtemps, vous pouvez sauter en l'air en agitant les bras parce que Battle March appartient à la seconde catégorie. Ouf. Première cause de réjouissance, le gameplay d'origine, dont le gros point fort était de respecter les règles du jeu de figurines Warhammer Battle, a été conservé. Par ailleurs, toute la campagne proposée dans le premier Mark of Chaos a été réintégrée, permettant à ceux qui n'auraient pas eu la chance de suivre les débuts du scénario de se rattraper… en quelque 30 heures de jeu.

Boyz boyz Boyz

« Si je comprends bien », se dit le fidèle, « je vais devoir débourser plusieurs dizaines d'euros pour acheter un jeu que je possède déjà ». Bon, une mise au point s'impose : si ce sont des heures de jeu et des armées inédites que vous cherchiez, elles y sont aussi. Plus qu'un simple add-on passe-partout, Battle March offre deux belles armées jouables en solo comme en multijoueur : les Orcs et les Elfes Noirs. Comme précédemment, on se retrouve alors à gérer un nombre d'unités limitées, avec pour but d'annihiler l'adversaire sans essuyer trop de pertes. La campagne proposée vous permettra de découvrir le style fort différent des deux races, au travers de combats plus ou moins classiques, de la prise de forteresse à l'opération commando. À la tête des Boyz et autres Gobelins de la nuit, il faudra endiguer l'adversaire sous le flot de vos unités, tandis que le rôle du général Elfe Noir vous demandera plus de retenue et de patience : arbalétriers, assassins et balistes seront vos meilleurs alliés pour prendre l'avantage.



La charge d'une horde de guerriers montés Elfe Noir s'avère particulièrement redoutable.

Un peu de technique

Stable, compatible Vista et XP, Battle March souffre cependant du même problème que son ancêtre direct : des temps de chargement un peu longuets. Et si la chose était acceptable il y a maintenant un an, elle l'est beaucoup moins aujourd'hui.

Ne pas vendre la peau de l'Orc avant de l'avoir tué

Tout cela est bel et bon, mais qu'en est-il du moteur de jeu ? Après tout, la technologie employée pour développer Mark of Chaos n'est plus dans sa prime jeunesse. Faut-il s'en inquiéter ? Oui et non. Mark of Chaos était loin d'être désagréable à l'œil, et si aujourd'hui, ses graphismes n'impressionnent plus, on reste toujours en admiration devant l'attention portée à la finition de chaque unité, chacune faisant parfaitement écho à son modèle de fer-blanc. Au final, le bilan est donc plutôt flatteur, d'autant que les nouvelles forces en présence possèdent de vraies spécificités.

Tuttle

TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL IP/IPX 6

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte 3D 128 Mo
ÉDITEUR Deep Silver
DÉVELOPPEUR Black Hole Entertainment/Hongrie
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



En Deux Mots

Battle March est un add-on solide et fidèle au gameplay d'origine, en plus il propose deux nouvelles armées pleines de charisme. Soyez cependant prévenu : le moteur graphique n'en est plus à sa première bataille.

+ Gameplay analogue à celui du jeu de plateau
+ Les assassins !
- Décors toujours aussi vides
- On veut plus de races

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

Vera Jones La Légende des Sept Reliques

CANULAR

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
Développeur After Lab Gamestudio/Russie
Texte en français **et voix** en anglais et russe

TATIANA CROYAIT POURTANT BIEN FAIRE EN ABANDONNANT LE PORNO POUR DEVENIR HÉROÏNE DE JEU VIDÉO. LE RÉSULTAT N'EST PAS MOINS OBSCÈNE.

Quelle triste fin pour la douce Vera.



Tu vas devenir la Lara Croft blonde ! Nasdarovie ! Bien qu'elle croyait qu'on lui parlait d'une actrice allemande, elle a signé tout de suite. Elle a vite déchanté Vera. Les décors étaient en carton-pâte tout carré, les figurants peinaient dans leur rôle de méchant, et l'intrigue insipide écrite par Vladimir, le cousin alcoolique du metteur en scène, alignait les clichés. Tout cela ne la décourageait pourtant pas, après tout, « c'est pas la silicone vallée, mais on se débrouille », qu'elle se disait. Et peu importe que les énigmes soient du niveau d'un CE2 de rattrapage, elle continuait d'y croire, car on lui avait dit que tout s'arrangerait quand les gens découvriraient le simulateur d'escalade « révolutionnaire ».
Hélas, c'est précisément là que l'actrice de films X est réapparue à travers l'héroïne débutante de jeu vidéo. Ces séquences pourrissent la vie du joueur dans de laborieuses phases de grimpette qu'il est censé passer en bougeant les membres de la gourdasse de service un par un. C'est lourd, ça prend des plombes, et les positions de la « belle » ne sont pas crédibles, voire



franchement cocasses. Et pendant que la lascive Vera se désarticule sur les parois, le testeur conscient des limites du champ de sa conscience objective, s'étiole et se fane en s'interrogeant sur la vacuité de la critique de… Oh et puis zut, poubelle !

Savonfou

+ L'héroïne sexy − Les crises de nerfs sur le simulateur d'escalade − Graphismes honteux

3	2	1
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Silent Hunter 4 Wolves of the Pacific - U-boat Missions

COUSTEAU

Config minimum CPU 2 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo **Éditeur** Ubisoft
Développeur Ubisoft/Roumanie
Texte en français **et voix** en anglais

NON, NE FUYEZ PAS ! UNE SIMULATION DE SOUS-MARINS, C'EST PAS SI CHIANT, PROMIS !

Vous pensiez être débarrassé des torpilles, des grenades sous-marines et des convois de cargos ? Eh bien non ! Ubisoft Roumanie nous envoie une énième fois dompter les mers, du côté de l'océan Indien cette fois, et avec les Allemands. Comme tout add-on qui se respecte, cette première extension comporte un tas de nouveautés : des avions, des bateaux et des… bateaux. La jouabilité a été également revue, le rendu 3D est maintenant de 20 kilomètres et la gestion du sous-marin et de l'équipage a été modifiée. On appréciera aussi, grâce à l'évolution des cartes 3D, de pouvoir exploiter à fond le potentiel graphique.
Ouvrez les options, mettez tout à droite et zou !

Beau et beau à la fois

Niveau contenu, la campagne démarre en 1943 du côté de Bornéo par un transport de cargo. Rien de neuf sous le soleil, ce sont des missions de transports de fret et de chasse classiques. Une bonne idée des développeurs quand même : ajouter le taux de grossissement sur le réticule du périscope en plongée, on ne dirait pas comme ça, mais c'est très utile ! Autre ajout, en fonction du grade obtenu, il est possible d'avoir un contrôle limité sur les unités navales de son camp : faire appel à un destroyer

La carte stratégique avec l'emplacement des lignes de convoi, des ports et des ressources est un peu difficile à la lecture.





quand on n'a plus de torpilles en deux clics est plus que pratique. Pour s'en sortir, on pourra aussi utiliser des reconnaissances aériennes. Un vrai avantage que bizarrement, seuls les Allemands possèdent. En conclusion, et pour un prix de 20 euros, U-boat Missions est un add-on très complet et plutôt bien fichu. On n'en attendait pas moins.

ffak

+ Couche stratégique + Le prix
− Couche stratégique uniquement pour les unités allemandes

6	6	6
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

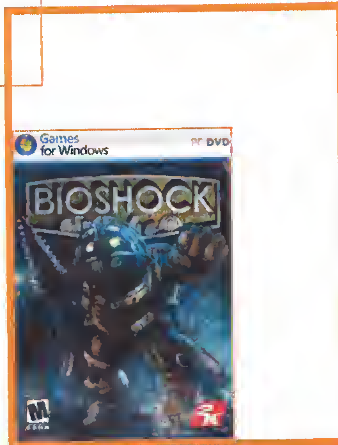
par Sundin

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Bioshock

Genre : Jeu de l'année dernière
Infos : 20 euros environ – CPU 2.4 GHz + 1 Go de Ram + Carte vidéo 128 Mo – 2K Games
Note : 9/10 dans Joystick 198

« Approchez, approchez ! Qui n'en veut de mon Bioshock ? Il est 100 % bio, 100 % action, 100 % plaisir. Vous voulez goûter un peu à la folie de Rapture, Mesdames ? N'ayez pas peur, il n'y a presque plus personne là-bas... Allez, approchez aussi, Messieurs ! Vous sentez cette atmosphère hallucinante ? Ce scénario aux petits oignons ? Cette odeur de bête terrifiée ? Hummm, la meilleure cuvée de 2007 sans aucun doute. Allez, allez, 20 euros, le Bioshock nouveau, 20 euros... »





Fable : The Lost Chapters

Genre : Jolie petite histoire
Infos : 14 euros environ – CPU 1.4 GHz + 256 Mo de Ram + Carte vidéo 64 Mo – Microsoft
Note : 7/10 dans Joystick 174

Par où commencer ? Jean de La Fontaine ? Peter Molyneux ? Fable a déjà trois ans mais cet Action/RPG nous trouble encore. C'est peut-être le sentiment bizarre qu'il procure, celui d'offrir une expérience très libre tout en étant très... limitée. Paradoxal, mais tellement efficace ! Voilà un RPG qui agacera les puristes mais qui séduira les autres, ceux qui veulent participer à une aventure courte mais rythmée, accessible mais pas bête pour autant, un peu datée mais toujours pleine de charme.

Dawn of War : The Complete Collection

Genre : Woaw...
Infos : 50 euros environ – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 64 Mo – THQ
Note : 8/10 dans Joystick 163

Il n'y aura pas de Tyranides ! Il n'y aura pas de Tyranides ! Blulululu ! Rooooh, je vous charrie, ne faites pas la tête ! Vous avez déjà le choix entre neuf factions en plus, c'est quand même pas mal, non ? Et puis Dawn of War, on l'aime aussi pour son gameplay totalement survolté et ses mécaniques de jeu hyper-dynamiques. Bref, voilà un des meilleurs STR de ces dernières années avec ses trois extensions dans un même coffret, et ça, ça ne se rate sous aucun prétexte !





Medieval II : Kingdoms

Genre : Foie gras
Infos : 15 euros environ – CPU 1.8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo – SEGA
Note : 7/10 dans Joystick 198

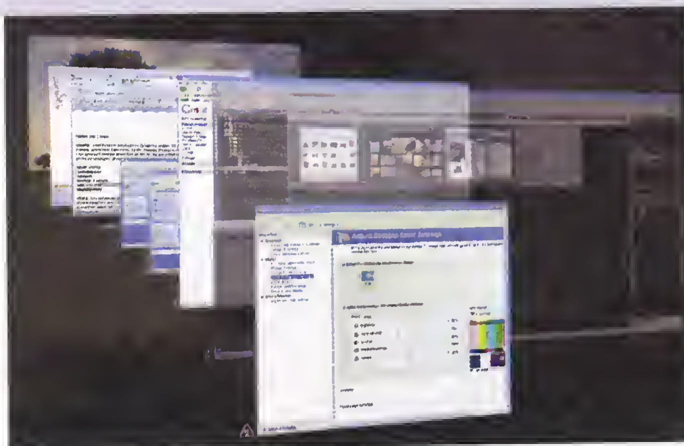
50 heures de stratégie (au bas mot) pour 15 euros, hum, ça fait quoi ça... 30 centimes l'heure de stratégie, nom d'un Cyd ! Aussi cher qu'un café dégueu à la machine, tiens ! Enfin, sauf que Kingdoms c'est bon... et dépaysant ! Au menu de cette première extension de Medieval 2 Total War : quatre nouvelles campagnes historiques, avec quatre univers, quatre habillages et quatre atmosphères. Pas moins. Une bénédiction pour ceux qui aiment le doux mélange de stratégie globale au tour par tour et de bastons en temps réel.

BUDGET

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

L'inventivité des développeurs de logiciels ne démérite pas ce mois-ci avec quelques perles. Certains ressemblent à des ovnis, ou des chimères, d'autres à de petits bijoux. Dans tous les cas, ils nous apportent bonheur et satisfaction. Oui, la rubrique Utilitaires de Joystick est plus efficace qu'un animal de compagnie. Et vous n'avez pas à la nourrir

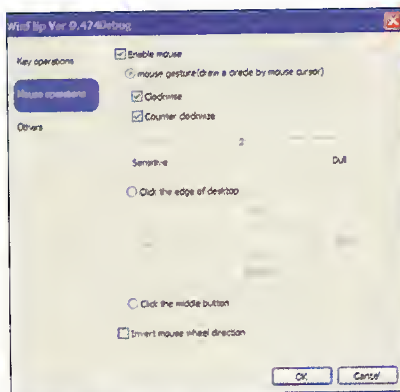


Ça ne sert pas à grand-chose, si ce n'est à vous moquer de vos amis qui sont sous Vista.

WinFlip

- VERSION : 0.42
- ÉDITEUR : WinFlip Crew
- LICENCE : Freeware
- URL : http://winflip.stylekings.de/

Vous connaissez le syndrome de Stockholm? C'est quand on arrive à se lier émotionnellement avec son agresseur. C'est peut-être pour cela que je vous parle de WinFlip aujourd'hui, parce que voyez-vous, il reproduit l'une des fonctionnalités les plus vaines de Vista, en l'apportant sous XP. Quel intérêt, alors? C'est que, dans le plus pur style des utilitaires indispensables, il enterre ce qu'il remplace. À savoir le Flip 3D de Vista, cette chose qui vous permet de passer visuellement d'une fenêtre à l'autre en appuyant sur Windows + Tab, et dont l'intérêt pratique est négligeable. WinFlip n'est pas vraiment plus utile, mais il a le bon goût d'être plus rapide et plus joli que son grand frère. Et plus customisable puisque l'on peut choisir le niveau d'anti-aliasing (Vista résout le problème en n'en utilisant pas du tout) et la taille des textures utilisées. Résultat, cela marche même mieux sur les vieilles cartes graphiques. WinFlip n'a qu'un intérêt en fait (outre celui de draguer dans les cybercafés), c'est de montrer qu'une poignée de développeurs a réussi à faire un système de rendu 3D qui s'interface, sans ramer, sous XP. Chose que Microsoft nous a jurée impossible. Respect à ces petits gars!



On peut même configurer le comportement de la souris et supprimer la présence du papier peint dans la rotation.

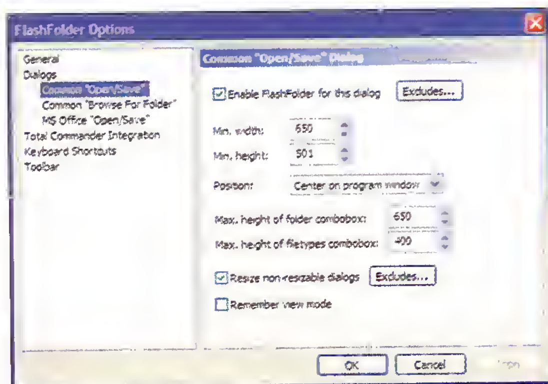
FlashFolder



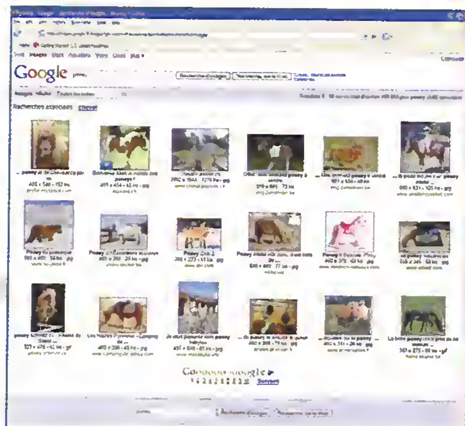
La petite barre est ajoutée au-dessus des fenêtres, ce qui permet au logiciel d'être compatible avec toutes les versions « custom » qu'utilisent Photos hop ou Office.

- VERSION : 1.9.180
- ÉDITEUR : Zett42
- LICENCE : Freeware
- URL : www.zett42.de/flashfolder/

Au début du monde, il y avait « Let 'em fly ». C'était sur Atari, un petit soft magnifique qui vous permettait de customiser les boîtes de sélection de fichiers. Et puis Windows est arrivé, et on a beaucoup pleuré. Un peu plus tard est né Dirkey, petit outil qui permettait de gérer des « favoris » dans ces boîtes de sélection. Et le service pack 2 de XP est arrivé, lui aussi, et l'on a une fois de plus pleuré à la mémoire de notre sainte machine : Dirkey ne marchait plus. Mais aujourd'hui, l'espoir renaît avec FlashFolder. Un logiciel open source et allemand, comme quoi tous les mariages sont possibles. Il ajoute une petite barre au-dessus des boîtes de dialogue de fichiers avec des fonctionnalités géniales, comme un historique, des favoris, ou la possibilité de forcer un filtre (voire tous les fichiers, « *.* », quand ce n'est normalement pas possible par exemple). FlashFolder est tellement réussi que j'en ai les larmes aux yeux. Ou alors c'est la fumée qui sort de mon four. J'ose le dire après avoir passé 48 heures d'horreur au CeBIT : FlashFolder est un artisan de la réconciliation franco-allemande, c'est aussi simple que ça.



Définition de la taille des fenêtres, possibilité de rendre redimensionnables celles qui ne le sont pas, c'est du grand art.

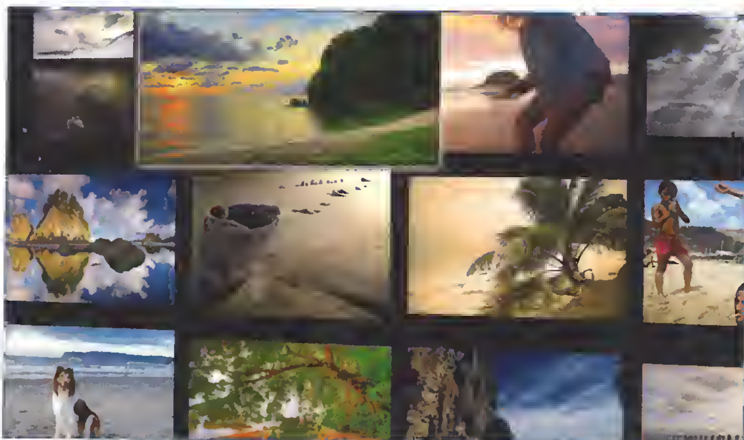


Pour lancer PicLens, les sites qu'il supporte ajoutent dans les vignettes une petite icône triangulaire pour lancer le logiciel.

PicLens

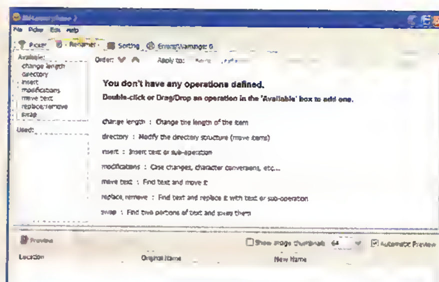
Il y a des choses indescriptibles en ce bas monde. L'émotion provoquée par un vol de mouettes au clair de lune ou d'un goéland qui se bat contre les vents dans les chutes du Niagara. Dans ces cas-là, on dit qu'une image vaut mieux qu'un long discours. Et là, évidemment, j'ai mal choisi mon métier. Parce que des mots pour décrire PicLens, il va falloir qu'on en invente quelques-uns. Une extension pour Firefox? Oui et non, d'abord parce qu'il est disponible également pour Internet Explorer et même Safari. Ensuite parce qu'il n'est pas là pour ajouter une fonctionnalité à l'interface du navigateur. PicLens est une sorte d'interface plein écran vers laquelle on peut décider de basculer à tout moment, et qui a pour but de vous aider à visualiser les images présentes sur vos pages web. Il prend tout son sens sur les sites de recherche (Google Image) ou de galeries photos (Flickr) puisqu'il s'occupe, tout seul, d'aller charger les images pour en faire un panorama en 3D. Les miniatures d'abord, puis, automatiquement, les fichiers en pleine résolution. On se déplace de gauche à droite sur la frise pour parcourir les résultats retournés. Pas besoin de cliquer pour passer d'une page de galerie à l'autre, tout est automatisé. PicLens est une expérience qui transcende votre brouteur au point de vous en passer: vous pourrez lancer vos recherches sur vos sites favoris, directement à partir de son interface. C'est tellement beau et réussi que l'on peut y passer quelques heures. La rapidité du chargement des photos avec une connexion ADSL est même tellement grande qu'un ACDsee semble, après coup, non seulement fade... mais lent. Un comble. Si, comme moi, vous pensiez que les « applications web » tenaient plus de la fumisterie que du coup de génie, essayez PicLens. Et préparez-vous à de longues heures de méditation.

- VERSION: 1.6.2
- ÉDITEUR: Cooliris
- LICENCE: Freeware
- URL: www.piclens.com



L'interface plein écran est encore plus impressionnante sur un écran 30 pouces de riche.

Métamorphose 2



Mais c'est que ça serait presque clair et utilisable! Si les Linuxiens se mettent à faire du boulot propre maintenant...

Avec un nom pareil, on imagine que l'auteur est non seulement francophone, mais également fan de Goldorak. Ce qui n'est pas pour nous déplaire. Métamorphose sert à renommer rapidement un grand nombre de fichiers à partir de règles prédéfinies. La nouvelle version, encore en bêta, ajoute un tas de choses, à commencer par une interface un peu plus claire et moins linuxienne. Et un tas d'options sympathiques pour renommer dans tous les sens à partir de règles compréhensibles par un être humain. Le tout gère aussi les MP3, permet de prévisualiser vos photos et même d'extraire tout seul les dates des données EXIF qui les accompagnent. Du beau boulot pour un logiciel quasi unique en son genre: tant de fonctionnalités dans une interface aussi claire, cela mérite quelques lancers de fulguro-poings.

- VERSION: 0.4.1
- ÉDITEUR: Ianaré Sévi
- LICENCE: Freeware
- URL: http://file-folder-ren.sourceforge.net

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs video:
Gomplayer 2.1.8.3683
Media Player Classic Home Cinema 1.0.11.0
VLC 0.8.6c
Media Portal 0.2.3.0

Lecteurs audio:
iTunes 7.6
Winamp 5.53
Foobar 2000 0.9.5b9
Deliplayer 2.50

Mailreaders:
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.9

NewsReader:
Pan 0.132 beta
Newsleecher 3.9b11
Xnews 6.1.3

Pagers Internet:
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.8.1
Windows Live Messenger 8

Anti-lourds:
Spamihilator 0.9.9.32
POPFile 1.0.0
AdAware 7.0.1.5
HijackThis 2.00 beta
Autoruns 9.00
ClamWin 0.91.2

Downloaders:
FDM 2.5.737
WinBITS 1.0

Customisation:
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP:
ACDsee Pro 2
Xnview 1.92

Optimisation système:
CCleaner 2.03.532
Defraggler 1.01.44
Process Explorer 11.04

Quoi de Neuf

par Yavin

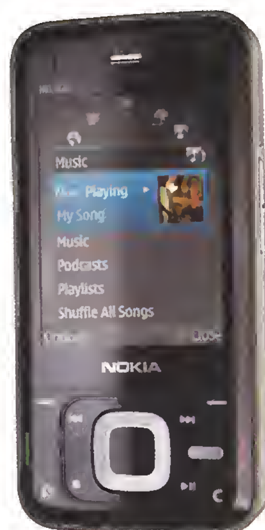




N81 8GB

Lourd (140 grammes), épais mais d'apparence robuste, le petit dernier de la gamme Nokia signe le retour du constructeur finlandais dans le monde du jeu vidéo. C'en est fini des machines mi-téléphone, mi-console de type N-Gage. On garde le nom et on recommence avec un produit mieux abouti, capable de faire tourner des jeux techniquement tip top tout en restant un (très bon) téléphone et un (bon) lecteur audio numérique doté d'une capacité mémoire de 8 Go. S'il n'y avait le prix plus que rebutant, je serais déjà parti m'en acheter une douzaine.

FABRICANT : NOKIA
SITE WEB : **WWW.NOKIA.FR**
PRIX : ENVIRON 649 EUROS



Koss HQ 2

Tiens, un casque, encore un casque, c'est fou ce qu'on reçoit comme casque dans cette rédac. Alors, hop, batterie de test habituelle, un titre de Timbaland (mon côté racaille), un de Pascal Obispo (mon côté défenseur des opprimés) et un petit Call of Duty (mon côté « tu vois pas que je bosse, là ? »). Verdict ? De la bonne grosse baballe. Le monde extérieur disparaît complètement tant l'isolation est bonne. Les basses et les aiguës sont fidèlement reproduites et se mêlent dans une très belle harmonie même si le côté un peu assourdi des casques fermés reste légèrement présent. Comble du luxe, l'engin dispose d'une fonction vibrante spécialement destinée à être utilisée dans nos jeux préférés. Et si cette fonction qui peut ressembler à un gros pipeau marketing ne révolutionnera pas grand-chose, elle a au moins le mérite d'exister. Après, vous en faites ce que vous voulez mais on ne vous conseillera pas de l'acheter juste pour ça…

FABRICANT : KOSS
SITE WEB : **WWW.KOSS.FR**
PRIX : ENVIRON 69 EUROS



Palm Centro

Sorti depuis belle lurette aux États-Unis où il a rencontré un franc succès, le Palm Centro vise avant tout un public jeune et désireux de disposer d'un joli téléphone polyvalent, utile et pratique. De ce côté-là, rien à dire, l'écran tactile est classieux, le système d'exploitation n'a plus rien à prouver et le clavier, utilisable à deux pouces, permettra d'écrire des SMS lisibles par tous et plus seulement par des gens venus d'une autre planète. À 299 euros la bestiole seule (sans abonnement), dépourvue de 3G ou de WiFi, on y réfléchira quand même à deux fois avant de sauter dessus.

Fabricant : Palm
Site Web : http://euro.palm.com/fr/
Prix : environ 299 euros



Chumby

Allo ! Docteur Joystick ? Oui, c'est pour une urgence, j'ai reçu un Chumby et je ne sais pas à quoi ça sert. Un diagnostic s'impose. Oh, on le pose sur une table et il peut récupérer des flux RSS, la météo, afficher des photos, balancer de la radio ou encore lire des vidéos ? Tout ça grâce à sa connectivité WiFi ? C'est pas mal, ce truc... Même si ça fait quand même très cher pour un gadget ultra-périssable. Merci Docteur.

Fabricant : Chumby
Site Web : www.chumby.com
Prix : environ 179 dollars

Simtrix Slider

Révolutionner le monde de la souris, voilà un sacré challenge, relevé par les petits gars de Simtrix ! Leur périphérique détonne non seulement par son look plus que curieux et son principe de fonctionnement permettant de l'utiliser sur une surface très réduite. Conçu pour être utilisable à deux doigts, le Slider a le mérite d'innover dans un monde plutôt enfermé dans ses vieilles habitudes. Est-ce que pour autant cela changera quelque chose à notre manière d'utiliser un ordinateur portable, rien n'est moins sûr.

Fabricant : Simtrix
Site Web : www.futuremouse.com
Prix : N.C.





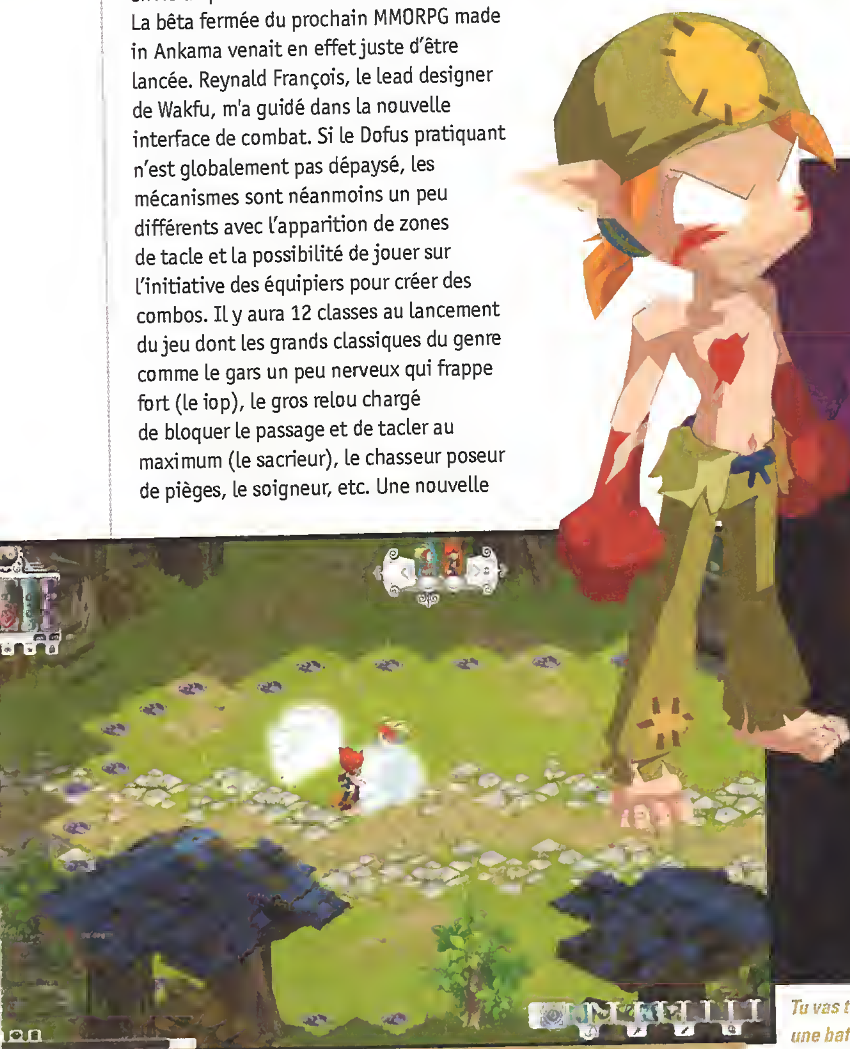


Ankama Convention

Dofus Arena, un dessin animé diffusé par France 3, des mangas et un Wakfu ! L'actualité d'Ankama méritait bien le Tri postal de Lille pour être présentée au public. Allez, viens voir ça, Biloute !

par Savonfou

Les débuts d'Ankama, c'est trois potes (Anthony Roux, Emmanuel Darras et Camille Chafer) qui montent une société avec 3000 euros en poche. Quelques années plus tard, le studio roubaisien est capable de déployer des moyens impressionnants pour accueillir ses très nombreux fans. Ces derniers étaient principalement attirés par deux choses : la perspective de permettre à son avatar d'endosser la défroque du Chevalier Noir, et l'insatiable envie de pêcher des infos sur Wakfu. La bêta fermée du prochain MMORPG made in Ankama venait en effet juste d'être lancée. Reynald François, le lead designer de Wakfu, m'a guidé dans la nouvelle interface de combat. Si le Dofus pratiquant n'est globalement pas dépaysé, les mécanismes sont néanmoins un peu différents avec l'apparition de zones de tacle et la possibilité de jouer sur l'initiative des équipiers pour créer des combos. Il y aura 12 classes au lancement du jeu dont les grands classiques du genre comme le gars un peu nerveux qui frappe fort (le iop), le gros relou chargé de bloquer le passage et de tacler au maximum (le sacrieur), le chasseur poseur de pièges, le soigneur, etc. Une nouvelle



Tu vas te prendre une baffe !



La soirée VIP organisée par la maison, là on était en mode « journalisme total ».

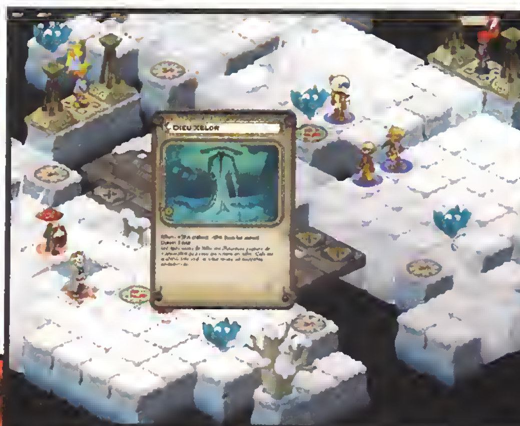
Pendant ce temps-là, dans l'arène

Ces deux jours furent aussi l'occasion de faire un brin de causette avec Hervé Gingler, alors occupé à mettre des PC en batterie pour un tournoi de Dofus Arena. Ce jeu, cela fait deux ans qu'il vit, mange, et dort avec. « On arrive à la fin d'une bêta de deux ans », m'explique-t-il en me collant une belle rouste, « juste histoire de m'apprendre à jouer ». Le produit final est un avant-goût du rendu graphique de Wakfu, mais avec un gameplay qui n'a rien à voir puisqu'il s'agit d'un tactical RPG très inspiré par Final Fantasy Tactics. On retrouve les principales classes et les principaux sorts de Dofus. Chacun fabrique son set de personnage et d'équipements, et c'est parti pour des batailles d'une vingtaine de minutes à la pause-déjeuner.

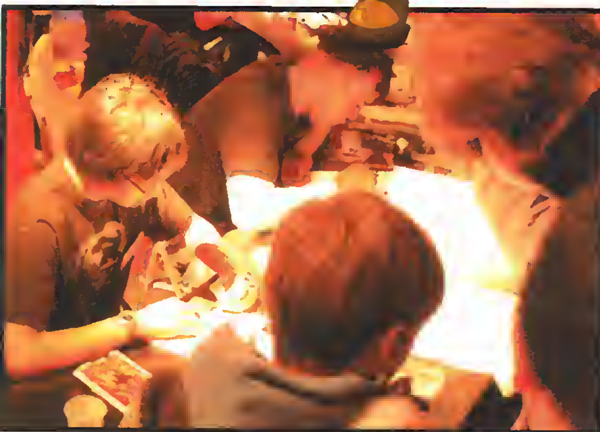




Des cartes pouvoirs spéciaux apportent une touche d'imprévu supplémentaire aux parties de Dofus Arena.







Ça se bousculait aux stands dédicaces.

classe, l'Éliatrope, maître du déplacement instantané fera son apparition en janvier 2009, mais, pour le moment, c'est l'omerta complète à son sujet.

Vertiges

Mais, bon, ce que je vous ai dit jusqu'à présent, c'était histoire de parler mécanique parce que ce qui fait la grande force de ce titre, ce sera la liberté immense laissée aux joueurs. Cela ira jusqu'à pouvoir annihiler des espèces, ou prendre le contrôle de vastes régions par la force, la corruption ou, plus tordu encore, par des élections. Arrivés à un tel rang social, ces « super-joueurs » auront alors les clefs pour générer les quêtes du territoire en question. Leur juridiction s'étendra ainsi jusqu'à déterminer les notions de bien et de mal. Un exemple ? O.K. ! Je suis Savonfou, le sanguinaire seigneur de cette île. Gagneront des points de citoyenneté ceux qui me ramèneront le plus de têtes de Tofus car ces saletés doivent disparaître, et comme je trouve aussi que Sundin est un gland, je file aussi des points à tous ceux qui l'agresseront, car telle est la loi du Savon, et on ne plaisante pas avec la loi. Donner autant de possibilités à la communauté fait frissonner rien qu'à l'idée de la somme colossale d'ajustements pour garder un certain équilibre avant la sortie du jeu en octobre prochain. Quoi qu'il en soit, on vous tiendra informé des phases de la bêta, car pour y participer c'est désormais trop tard, les inscriptions sont maintenant fermées.



Interview d'Anthony Roux, PDG d'Ankama

Ce gaillard-là est dur à attraper, et quand, en plus, la discussion dévie sur plein de sujets (il n'aime pas Bob l'Éponge, il aime Cuzco, et le pire c'est qu'il a des arguments !), il faut une bonne dose de professionnalisme pour arriver à garder le cap de l'interview. Heureusement, le professionnalisme à Joystick, c'est fourni avec le billet d'entrée.

Joystick : Diantre ! Ankama grossit à toute vitesse ces derniers mois. Qu'est-ce qui vous rend si optimistes dans le Nord ?

Anthony Roux : En gros, ça se résume en quelques chiffres. En 2007, le chiffre d'affaires d'Ankama, est passé à 13 millions, dont 7 millions de bénéfices, et on estime qu'on atteindra les 35 millions en 2008 (en 2006, le chiffre d'affaires d'Ankama était de 4 millions, ndlr). Notre section jeu vidéo à elle seule a généré 11 millions de chiffre d'affaires l'année dernière, alors autant te dire qu'on est loin d'avoir fini de se développer. Nous sommes désormais 230 dans le studio et je voudrais que l'on soit encore plus nombreux, mais on a déjà recruté tous ceux que l'on ciblait, et maintenant, c'est chaud de trouver des candidats intéressants.

Bigre ! Avec de tels moyens à votre disposition vous allez continuer à développer des jeux en Flash ?

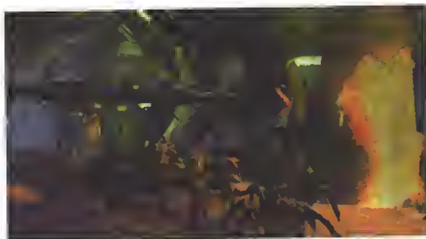
Dofus Arena et Wakfu utilisent déjà du Java pour l'architecture de leur serveur, et on trouve aussi du C++ dans Wakfu, en fait le Flash n'est là que pour les graphismes. On prévoit aussi de sortir un beat'em all sur X Box 360 « Le Secret des Éliotropes ». Là, il ne sera plus question de Flash.

Parbleu ! Mais pour atteindre un tel succès, vous devez bien avoir un secret ?

On a bâti un univers cohérent et qui plaît, et j'ai vu trop d'adaptations bâclées pour avoir envie de courir le risque moi-même. C'est pourquoi je veux que l'on s'occupe de tout, jeux vidéo, mangas, dessins animés… Donc, OUI, des projets, on en a un paquet. Nous sommes en ce moment en train de travailler avec Upper Deck (à qui l'on doit WOW JCC, ndlr) pour lancer un jeu de cartes à collectionner dans l'univers de Wakfu.

Tabula Rasa
LOADING, PLEASE WAIT

Le MMO futuriste de Richard Garriott, le papa d'Ultima, vient de subir une importante mise à jour. Tabula Rasa tourne désormais en version 1.6 et offre de nombreuses modifications aux missions, créatures et pouvoirs utilisés par les joueurs. Certaines classes sont plus attractives et fun à jouer, selon les dires des développeurs. Et il est désormais possible de se procurer une « augmentation d'expérience » dans tous les points de contrôle afin de gagner 50 %





d'expérience en plus pendant un temps limité. Par ailleurs, le gain de ces points a été revu à la hausse de manière permanente pour ceux qui jouent en groupe. Tout ceci permet d'évoluer beaucoup plus rapidement qu'auparavant. Une aubaine si vous désirez faire vos premiers pas dans cet univers. Notez que la version 1.7 devrait être en ligne très prochainement et qu'elle apportera de nombreux changements aux classes Espion et Éclaireur.

ÉDITO

L'ACCÈS AU BÊTA-TEST DE AGE OF CONAN, C'EST L'ÉVÉNEMENT REZO DU MOIS. IL FAUT DIRE QUE CE MMO FAIT PARTIE DES TITRES LES PLUS ATTENDUS PAR LA COMMUNAUTÉ ONLINE. ALORS, VERDICT ? DÉCEVANT, PASSIONNANT ? VOUS SAUREZ TOUT, QUELQUES PAGES PLUS LOIN. LES FANS DE WARHAMMER ONLINE, QUANT À EUX, DEVRONT PRENDRE LEUR MAL EN PATIENCE

All Points Bulletin
FLIC OU VOYOU

Le studio de développement Real Time Worlds vient de bénéficier d'un budget de 50 millions de dollars mener un projet de MMO à son terme. Il s'agit d'All Points Bulletin qui est édité par Webzen, ceux-là même qui s'occupent de Huxley. APB propose un univers réaliste dans lequel les joueurs choisissent de jouer un membre des forces de l'ordre ou une crapule. Comme quoi, il n'est pas nécessaire d'inventer des mondes fantastiques pour offrir un prétexte à des affrontements PvP.

Dofus
UN LIEU DE RDV DE PLUS

Pour les adeptes de l'univers de Dofus, Hel Munster est considéré comme un excellent magicien qui enseigne la Forgemagie. Mais depuis peu, Hel Munster, c'est également le nom donné au nouveau serveur français lancé par Ankama à la mi-mars pour son Tactical MMO Dofus.

Unreal Tournament III
NOUVEAUX TERRAINS DE JEU

Bien que les serveurs d'UT3 peinent à se remplir de joueurs, Epic Games n'oublie pas pour autant son bébé. Un pack contenant trois maps (c'est peu, mais mieux que rien) a été mis en ligne gratuitement à la disposition de qui en veut. Le tout se télécharge à cette adresse : www.epicgames.com/download/UT3BonusPack.exe.





Le Seigneur des Anneaux Online
MINE DE RIEN, LOTRO S'AGRANDIT

Depuis la sortie de ce MMO basé sur l'univers de Tolkien, les développeurs nous avaient habitués à des mises à jour de contenu gratuites appelées « Livre ». Mais Turbine décide de passer à la vitesse supérieure en proposant une vraie extension bourrée de plein de bonnes choses. Mais il faudra mettre la main au portefeuille pour profiter de cette première extension intitulée les Mines de la Moria. Ce lieu mythique du Seigneur des Anneaux n'est autre que l'ancienne capitale des nains. Cet immense sous-terrain traverse les Monts-Brumeux de part en part. Trêve de cours de géo, cet add-on propose de nouvelles aventures dans ce lieu, la possibilité de faire évoluer un personnage jusqu'au niveau 60, de créer des objets légendaires et de découvrir deux nouvelles classes (le Maître des Runes et le Protecteur). Si tout ça ne fait pas frétiller vos popotins de hobbits, y'a plus rien à faire.

Warhammer Online : Age of Reckoning

L'HISTOIRE SANS FIN



Vu le nombre de fois où le MMO de Mythic a glissé sur les plannings, il aurait dû s'appeler Warhammer Online : Age of Report. Comble de l'ironie, l'annonce d'une date de sortie repoussée à cet automne est arrivée au moment même où la presse européenne était invitée à Paris pour tâter le ventre de la bête. Ça ne m'a pas empêché de massacrer des journalistes allemands en RvR. Après une demi-journée où je ne me suis pas fait que des amis, mon regard s'est fixé sur quelques bugs graphiques, mais rien d'insultant pour les yeux. De prime abord, on peut donc espérer que ce report soit le dernier. De toute façon, comme le dit Jeff Hickman Producteur exécutif de WAR : « Tous les MMORPG à succès ont demandé des reports et de nombreuses années de développement, regardez WoW ou Everquest 2 ». (NDLR : rayez l'intrus). En attendant, si ce titre continue de se faire attendre, il risque d'accuser son âge à sa sortie. Mais cela devrait être largement contrebalancé par le système de quêtes publiques. Pour ceux qui ne connaissent pas encore, il s'agit de quêtes liées à une zone particulière du monde qui subit de grandes modifications (citadelles qui tombent, invocation d'un buveur de sang, Cyd qui se met à la diète…), au fur et à mesure que les étapes sont remportées par les équipes de joueurs. Reste à se faire une place sur la bêta pour savoir réellement si Warhammer Online vaut son poids en plomb.



Les Serviteurs du Traître

KIKOO ATTITUDE

Victime de son succès, le jeu de cartes World of Warcraft s'enrichit d'une nouvelle extension : Les Serviteurs du Traître. Disponible depuis le 1er avril, ce nouveau set de cartes provenant d'Upper Deck offre de nouveaux objets à exploiter dans le monde d'Azeroth. En achetant des boosters de cette extension, vous pourrez être l'heureux possesseur d'une des trois cartes suivantes : Faiseur de Pluie Personnel (La météo varie autour de votre personnage), Biscuit pour Familier à l'Ancienne de Papa Hummel (augmente la taille de vos pets), Fusée de Néant X-51 (permet de chevaucher une monture volante en forme de fusée). Voilà de quoi devenir le joueur le plus tendance du serveur.







Lineage II

LE MMO CORÉEN EN PLEINE ASCENSION

À l'heure où bon nombre de MMO tentent de sortir la tête de l'eau, en cherchant un public ou en fusionnant des serveurs pour éviter leur arrêt définitif, NCsoft va ouvrir un nouveau serveur européen pour Lineage II. Autre bonne nouvelle : l'accélération des mises à jour est également prévue, faisant passer le nombre d'ajouts de contenu de deux à trois par an. La prochaine extension gratuite, baptisée The 2nd Throne : Garcia, sera divisée en plusieurs parties et devrait voir le jour dans les semaines qui viennent en Corée. Selon NCsoft, de nombreuses nouveautés seront au rendez-vous avec notamment un continent fraîchement implémenté et des moyens de transport volants. De quoi raviver la flamme et, peut-être, donner envie de réactiver un vieux compte qui dort depuis trop longtemps.





Fluid Entertainment

MMO AU BERCEAU

Fluid Entertainment a regroupé un budget conséquent pour le développement d'un MMO un peu particulier puisqu'il vise un public d'enfants. Ce studio de développeurs californiens a travaillé auparavant sur la licence Harry Potter, Pokemon et Donjons & Dragons. Ce nouveau projet n'a pour l'instant rien dévoilé de son contenu, ni son titre, ni sa date de sortie. Les gamins et les autres devront toujours se contenter de WoW en attendant !

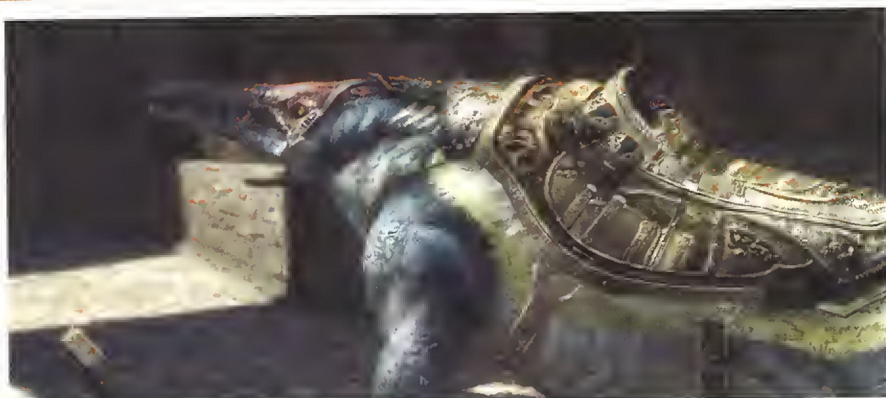




Wheels of War

UN MOD DÉJANTÉ

Enemy Territory accueille un mod un peu particulier : Wheels of War. Ici, il n'est pas question de diriger un marine pour partir en guerre contre une race alien quelconque, mais de piloter des véhicules. L'équipe qui s'occupe de ce projet désire retrouver le feeling qu'elle avait durant ses parties de Carmegeddon. C'est-à-dire des courses acharnées dans lesquelles les coups de pare-chocs entre concurrents sont vivement recommandés pour passer en tête de course. Le tout saupoudré d'un tas de bonus à récupérer en route. La version Alpha 0.1a vient d'être mise en ligne (http://wheelsofwar.colsoft.biz/news.php), c'est donc l'occasion de tenter quelques tours de chauffe.



Red 5 Studios

LE MMO DU FUTUR ?

Petit cours d'histoire de l'industrie du jeu vidéo pour rafraîchir les mémoires : en 2005, Mark Kern, William Petras et Taewon Yun (trois personnes qui ont participé à des titres tels que Warcraft, StarCraft, World of Warcraft) fondent Red 5 Studio. Ceci dans le but de développer leurs propres MMO. Nouveau rebondissement : il y a peu de temps, Red 5 Studios a annoncé qu'il utilisera le moteur Offset pour son projet. On ne connaît pas grand-chose de ce moteur à part quelques vidéos dévoilées ici et là sur le web et ça semble plutôt prometteur. Wait & See !

South Park

OH MY GOD ! THEY KILLED KENNY !

Depuis la fin du mois de mars, plus personne n'a besoin de chercher les épisodes du dessin animé South Park sur les réseaux peer to peer. Non pas parce que le piratage, c'est mal mais tout simplement car les créateurs de la série, Trey Parker et Matt Stone, ont mis à disposition du public un site (www.southparkstudios.com) contenant tous les épisodes (12 saisons) de South Park. Tout ça gratuitement, mais uniquement en VO.

MidEast Crisis

GUERRE MODERNE

Depuis des années, le Nod et le GDI se livrent une guerre interminable dans l'univers de Command & Conquer. Ce n'est pas l'arrivée de l'extension la Fureur de Kane pour C&C 3 qui va changer les choses. Alors si vous désirez conserver le gameplay dynamique de ce RTS tout en dirigeant d'autres factions, gardez un œil sur l'évolution du mod MidEast Crisis. Il propose de prendre part à un conflit qui se déroule en Israël. Actuellement, seule la bande sonore est disponible au téléchargement (www.isotx.com/mec2/?page=5632.0), au cas où vous désirez vous mettre dans l'ambiance.





Pirates of the Burning Sea

MARINS D'EAU DOUCE

Lancé en janvier dernier, Pirates of the Burning Sea propose un nouveau système de parrainage. Ceci, dans le but d'attirer de nouveaux joueurs en leur faisant essayer gratuitement ce MMO qui vous fait prendre le large. Connectez-vous sur le site officiel et dirigez-vous vers cette page (www.burningsea.com/pages/buddyKey). Trois clés vous seront offertes afin de les proposer à vos potes qui navigueront sur les flots durant 14 jours.

Neverwinter Nights 2

UN DEUXIÈME BÉBÉ EN ROUTE

C'est officiel, la deuxième extension pour Neverwinter Nights 2 s'appellera Order of the Might. L'aventure devrait se dérouler dix ans après les événements qui se sont passés dans NWN2. La sortie est prévue pour la fin de cette année.

Saga
STRATÉGIE PERSISTANTE

Les titres online, free2play ou avec abonnement, ont presque tous un faux air de hack & slash. On sélectionne un perso pour tuer des hordes de monstres et récupérer de l'équipement et des points d'expérience. Le résumé est basique mais pas



forcément loin de la réalité. Alors histoire de varier les plaisirs, ce mois-ci nous allons nous diriger vers Saga. Un MMO un peu particulier puisqu'il nous place à la tête d'une nation. Une cité à construire avec ses troupes à gérer. L'idée est évidemment d'étendre son territoire. Les batailles dans Saga se déroulent à la manière d'un RTS, sauf que tout se passe dans un univers persistant. Ici, deux factions s'affrontent : The Order et The Brotherhood. Chacune d'entre elles possède des forces spécifiques composées d'humains, d'orcs, d'elfes noirs ou encore de nains. À vous de choisir quelle race incarner et quelles troupes diriger. Il y a plus d'une centaine d'unités pour se mettre copieusement sur la tronche. Naturellement, des sorts et compétences sont présents pour agrémenter les batailles. Notez qu'il est possible de compter sur des alliés pour faire du commerce. Pour participer à l'expérience MMORTS, il suffit de vous rendre sur le



site officiel (www.playsaga.com) pour récupérer le client du jeu. Bon, il faut avouer que visuellement, c'est très limité mais l'accès à Saga est gratuit, alors on ne va pas en faire tout un plat. Pour profiter entièrement du soft et de ses fonctionnalités, il faut tout de même acquérir un Starter Pack à 19,95 dollars. Des Booster Packs (contenant d'autres unités) peuvent être achetés ensuite si l'envie de conquérir ce monde virtuel vous tente.

CYD

Requiem : Bloodymare
SANG POUR SANG ONLINE



La grande majorité des free2play venant d'Asie propose des univers mignons où des personnages hauts en couleur attaquent joyeusement des boules de poil aux yeux ronds.
Rigolo mais insuffisant pour assouvir votre soif de sang, d'horreur et de massacre. Vu qu'il en faut pour tous les goûts, voici un titre qui pourrait éventuellement attirer votre attention : Requiem. Un MMO qui vient à peine de commencer sa phase de bêta-test fermé. Ici, l'environnement, c'est l'horreur. On nous promet de la boucherie, le jeu est même réservé à un public mature. Info ou intox ? On n'en saura plus lorsque le titre sera lancé. Pour l'instant, il y a quelques options de jeu intéressantes, comme par exemple la possibilité de réaliser une série de quêtes afin d'obtenir la capacité de se transformer en bête. Et en méchante bébête, il est



parfois plus facile d'étriper vos ennemis lorque votre l'épée à deux mains n'y suffit plus. De l'autre côté, un groupe de huit joueurs est nécessaire pour s'attaquer aux bêtes qui n'apparaissent qu'entre 23 h et 2 h du matin.
Autre point qui semble intéressant : le système d'ADN. Il permet de minimiser les faiblesses de votre personnage en améliorant ses capacités. Évidemment, tout ça a l'air plutôt sympathique sur le papier. Rien ne vous empêche d'essayer ça de près en vous enregistrant sur le site officiel (www.playrequiem.com).

CYD



H.UN.T/Submergence/Age of Chivalry

MODIFICATIONS DE DERNIÈRE MINUTE

ILS N'ONT PAS LA MÊME MODDEUR, MAIS ILS DÉGAGENT TOUS UN JEU-NE-SAIS-QUOI D'ALLÉCHANT. OUI, JE SAIS, C'ÉTAIT EXTRÊMEMENT DRÔLE. ALORS PLUTÔT QUE DE M'ÉCOUTER RACONTER DES BLAGUES POURRIES, LISEZ DONC LA SUITE SANS TARDER. DE TOUTE MANIÈRE, C'EST FAIT POUR ÇA.


H.UN.T en plaqué or ou 26 carats, l'avenir nous le dira.


Épique époque, épée plastoc.



Prenez 25 personnes, étudiants si possible. Enfermez-les dans une cave, sans eau et sans nourriture et donnez leur six mois pour pondre un jeu. À votre retour, surprise, un grand et superbe soft vous attend. Quoi ? Vous avez déjà testé et ça n'a pas marché ? Hum, étrange. Ce fut pourtant la méthode employée à l'institut des Arts de Vancouver-Burnaby. En est sorti un mod pour Half-Life 2 intitulé H.UN.T. Décidés à taper très fort, les créateurs annoncent vouloir élaborer un nouveau genre.
On y trouvera notamment de superbes titans à abattre, dans un esprit assez similaire à celui de Shadow of the Colossus (paru sur PS2) et un gameplay à la sauce MMO : attaques spéciales, buffs et autres compétences accessibles à partir de la barre de compétences. Le mod est prévu pour... un jour.

BOULETTES PROOF

Prenez 25 personnes, étudiants si possible. Sauf si vous avez lu le paragraphe précédent. Dans ce cas-là, prenez-en 50, sélectionnés par de rigoureux tests en laboratoire, histoire d'évaluer leur aptitude à se nourrir exclusivement de cassoulet froid et de biscottes non beurrées. Comment ça, personne n'est parvenu à réussir le test ? À l'université de Stanford, ils y sont bien arrivés, eux. Et ils ont même créé un projet qui s'intitule Submergence qui sera jouable sur UT 2004. Prévu pour la fin avril, il proposera un savant mélange d'environnements terrestres et sous-marins. Eh oui, dans Submergence, les continents, suite au réchauffement climatique, se sont retrouvés envahis par les eaux. Heureusement, tout ceci n'a pas mis fin aux velléités naturelles de la race humaine. Aux commandes d'une jolie flopée de véhicules motorisés (jeep, hovercraft, submersible, etc), il s'agira donc de s'affronter entre potes sur diverses maps multi.



L'INSOUTENABLE LOURDEUR DE L'ÊTRE

Prenez 25 cobayes et mettez-les au travail. Quoi ? Un signe de lourdeur ? Raah, la liberté d'expression n'est plus ce qu'elle était. Passons donc en mode « sérieux », le temps d'évoquer Age of Chivalry (www.age-of-chivalry.com), mod HL² chevaleresque s'il en est, désormais disponible dans sa version 1.1. Outre deux litres d'huile de coude pour votre armure, cette mise à jour s'offre aussi le luxe de trois nouvelles cartes, quelques nouvelles armes, dont un marteau de guerre, et la possibilité de décapiter votre adversaire. Voui, parce que ça manquait un peu de poésie quand même.

TUTTLE



World of Warcraft

LE PATCH QUI DONNE BON TEINT

AVEC LA DERNIÈRE GROSSE MISE À JOUR EN DATE, C'EST L'OCCASION POUR LES ADEPTES DE WORLD OF WARCRAFT DE DÉCOUVRIR LA FAMEUSE INSTANCE PUITS DU SOLEIL ANNONCÉE IL Y A PLUSIEURS SEMAINES. LA CHASSE AUX LOOTS ET À L'EXPLOIT EST REPARTIE.

Après des mois d'attente et des semaines de test, le fameux patch 2.4 a enfin débarqué sur nos serveurs. Une mise à jour qui lance WoW sur sa dernière ligne droite avant la sortie de la deuxième extension, Wrath of the Lich King. Pas de fausse joie, elle n'arrive pas tout de suite même si certains sites de vente en ligne la proposent en précommande et annonce cet add-on pour le 30 septembre. Une date qui n'a en aucun cas été officialisée par Blizzard.
En attendant, il faut vous contenter du contenu de cette mise à jour. Au menu, vous aurez la possibilité d'explorer l'île de Quel'Danas (voir encadré) et de réaliser de nouvelles quêtes journalières. C'est désormais auprès de l'Opération Soleil Brisé qu'il faut passer « exalté ». Côté interface, des améliorations ont été apportées au journal de combat et de nouvelles fonctionnalités ont vu le jour.
On retiendra l'ajout de commentaires sous le nom de ses amis, du genre « ce satané petit furet me doit encore 100 Po ». Un confort de jeu supplémentaire sur lequel on ne crachera pas. La 2.4 permet également à certaines guildes d'accéder plus facilement à des instances. Par exemple, il n'est plus nécessaire d'effectuer une quête d'harmonisation pour entrer dans le Temple Noir ni de posséder la Clé du Maître pour franchir les portes de Karazhan.



Les joueurs commencent à venir des quatre coins du serveur pour voir ce qu'il se passe de nouveau dans cette zone.







Les jumelles Eredar forment le quatrième boss de l'instance à 25 joueurs.

IL N'Y A PAS QUE LE PVE DANS LA VIE

Les amateurs de PvP ne sont pas en reste puisque les points d'honneur sont désormais calculés et utilisables instantanément. Plus la peine d'attendre une semaine pour vous procurer l'objet de vos rêves. Les rendements décroissants concernant les victoires d'honneur sont supprimés. Mais si un joueur meurt 50 fois ou plus dans un Champ de Bataille, il ne rapporte plus rien pour le restant de la partie. C'est aussi l'occasion d'assister aux premières qualifications pour le Tournoi d'arènes mondial organisé par Blizzard. Des équipes de trois joueurs devront s'affronter pour tenter de remporter un joli chèque de 75 000 dollars. Même divisé en trois, ça reste une belle somme. De quoi prouver à votre entourage que vos heures passées sur WoW vont enfin être rentabilisées...

CYD



PRÉPAREZ LA CRÈME ANTI-UV

L'île de Quel'Danas Puits de Soleil propose de participer à une opération de type « effort de guerre ». Un événement dont bon nombre de joueurs se souviennent puisqu'ils mettaient à contribution tous les joueurs d'un serveur pour ouvrir les portes d'Ahn'Qiraj, il y a un deux ans. Aujourd'hui, les joueurs œuvrent à l'unisson pour dévoiler cette nouvelle zone qui comporte une instance pour des groupes de 5 et pour 25. Cela laisse de quoi s'occuper quelques semaines, à part pour ceux qui passent 20 heures sur 24 en jeu.

Gamers-Assembly

TROIS JOURS RICHES EN TUERIES

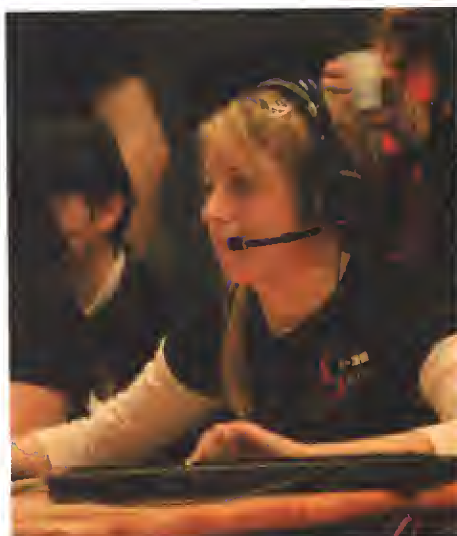
C'EST SOUS UN CIEL POITEVIN CAPRICIEUX QUE 800 PASSIONNÉS DE JEU VIDÉO SE SONT RETROUVÉS PENDANT TROIS JOURS. MÊME SI LA GAMERS-ASSEMBLY 2008 N'A PAS ATTIRÉ AUTANT DE MONDE QUE LES ANNÉES PRÉCÉDENTES, IL Y AVAIT QUAND MÊME DE QUOI SE REMPLIR LES YEUX !

Pas facile de retranscrire fidèlement l'ambiance de la Gamers-Assembly, ce rendez-vous incontournable du gaming français ! Pour faciliter les choses, je vais faire appel à votre imagination. Sans fermer les yeux, sinon ça ne va pas être facile pour lire la suite... ah ah. Imaginez donc des matchs acharnés jusque tard dans la nuit où les détonations des armes automatiques sont couvertes par les cris d'un public en manque de sommeil. Sentez l'odeur des frites chaudes... Écoutez le vacarme assourdissant des supporters dans le grand amphithéâtre du Palais des congrès du Futuroscope. Ça y est, vous y êtes ? Eh bien, ajoutez encore une bonne dose de rire en concourant à Dance Dance Révolution, saupoudrez le tout de courbatures après de vaines tentatives de trouver le sommeil sous une table, et ça y est vous aurez une idée de ce que vous propose la Gamers-Assembly ! Maintenant que vous êtes dans l'ambiance, enchaînons : malgré l'importance de l'événement, l'atmosphère bon enfant des premières éditions est toujours présente même si la multiplication des équipes en lice a obligé à certains aménagements. Cette année, les organisateurs ont vu gros, un peu trop même puisqu'ils ont hébergé les phases finales du KODE5 français de Counter-Strike et des EPS (voir encadré) en plus des huit tournois locaux propres à la Gamers-Assembly.

MAL À LA TÊTE ?

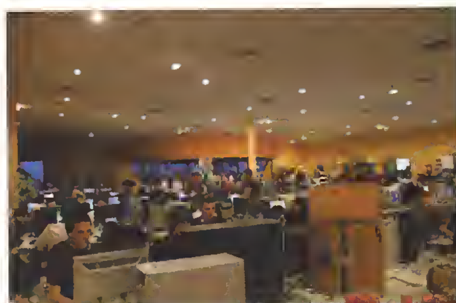
Avec ses trois tournois en simultané, cette édition de la Gamers-Assembly peut paraître un peu confuse. Voici donc un petit guide pour y voir plus clair.
Outre le tournoi classique, il y a la finale du KODE5 France et la finale EPS.
Lourdement sponsorisé par Gigabyte, Cooler Master et Corsair, le KODE5 est une compétition itinérante destinée à sélectionner une équipe dans chaque pays qu'elle traverse pour la grande finale de Moscou les 10 et 11 mai prochains.
L'EPS (Electronique Sport Series) est, quant à lui, la première division d'une compétition qui en comprend trois, l'Advanced Ladder qui fournit une nouvelle équipe pour l'ESL Amateur Series, dont les meilleurs éléments montent ensuite en ESL Pro Series. Tout ça fait sans doute plus pro, mais soyons honnêtes, une chatte n'y retrouverait pas ses petits.





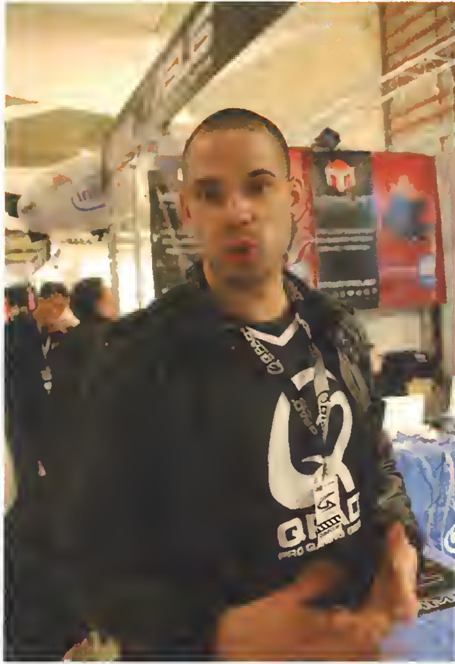
La L-team n'a pas fait une grosse performance, mais j'avais quand même envie de mettre une photo de NanOu.





GROSSE FATIGUE

Ce surplus de matchs n'a malheureusement pas épargné les joueurs. Les grosses équipes, comme les Atlanteam ou les Dimension 4, se sont retrouvées à aligner les gros matchs comme des perles sur un collier tandis que le planning prenait du retard, comme le regrette Bertrand Caty, le manager des Dimension 4 : « Pour des équipes comme la nôtre, qui a la chance de participer aux trois compétitions, ça fait des journées vraiment très longues.
Au niveau des résultats, la hiérarchie habituelle a été



L'ex-champion du monde Miguel « Quick » Dunett, maintenant retiré de la scène CS, est venu assurer quelques matchs de gala pour le compte du Q pad. Croyez-moi, le Suédois n'a rien perdu de son mordant.



Si Snoop fait son poseur, c'est que son équipe d'overclockeurs fous a battu une tripotée de records mondiaux pendant les festivités.

tout à fait respectée. Les emuLate! confirment leur emprise sur Counter-Strike 1.6 en remportant presque sans coup férir les finales masculine et féminine, ainsi que celle du tournoi EPS. Le line up féminin d'emuLate! a néanmoins été chahuté en finale par l'équipe des Cx Ladies, qui signent là une belle performance pour leur première participation à ce niveau de la compétition. Côté masculin, la deuxième place est occupée par les Dimension 4 qui repartent avec un léger goût d'inachevé, puisque cette défaite survient le lendemain de celle en finale du KODE5 face aux Allemands de Mousesport et le surlendemain de leur sortie face aux emuLate! en demi-finale du tournoi EPS.

Le line up des aAa, fragilisé par les nombreux changements survenus ces dernières semaines, doit se contenter d'une finale perdue au tournoi EPS, d'une deuxième place non qualificative au tournoi du KODE5, et ne parvient même pas en demi-finale du tournoi de la GA !

En ce qui concerne Quake3, on a eu droit comme d'habitude ces derniers temps à une finale 100 % Millenium remportée par Link1n face à Unity. Si on en croit les deux comparses rencontrés un peu avant la finale, « c'est assez normal en France, et en Europe aussi d'ailleurs, il n'y a aucun niveau en Quake 3 one to one, alors forcément, on s'embête un peu. »

La compétition de Warcraft III avait cette année un invité prestigieux : Tod. Le Français parti depuis un an vivre sa vie de joueur professionnel en Chine à sans surprise rafler la première place du tournoi standard, du EPS, et du KODE5. Il n'aura en tout et pour tout concédé qu'une seule manche face à Wolff qu'il battra à nouveau en finale, mais deux à zéro cette fois-ci, non mais ! Pour information, Tod n'a perdu qu'une seule fois depuis un an contre un autre joueur français. Et encore de son propre aveu : « Je revenais de soirée et j'étais bourré. » Comme quoi être un professionnel du gaming n'empêche pas d'avoir une vie.

Savonfou et Cyd



C'est iZee, ancienne championne du monde avec les BTB, ici avec Cyx le leader des Mousesport, qui a assuré une partie des commentaires des matchs.



Link1n après sa victoire en finale Quake3.

Age of Conan : Hyborian Adventures

L'ÂGE DE PIERRE



BÊTA-TEST OU NON, UN BARBARE NE SE POSE PAS DE QUESTIONS ! UN ENNEMI BUGGUÉ RESTE UN ENNEMI. ALORS IL TAPE FORT, TRÈS FORT. C'EST SA MANIÈRE À LUI DE RÉGLER LES PROBLÈMES : « QUAND Y'A PLUS DE CORPS, Y'A PLUS DE BUGS ». ÉLÉMENTAIRE, NON ?



Le voilà, Robert le Barbare, fraîchement débarqué sur la plage, avec ses jambes grosses comme mes bras et sa tronche de blaireau.

Quand le nom Conan le Barbare est prononcé, la majorité des gens pensent aux films des années 80 dans lesquels Arnold Schwarzenegger tenait le rôle principal. Mais le personnage de Conan a été créé bien avant cela. C'est dans les années 30 que Robert E. Howard a donné naissance à ce grand bonhomme musclé vivant à l'âge hyborien, un univers inspiré de récits mythologiques. Malgré ses 80 ans, papy Conan pète toujours autant la forme et continue de passionner les foules. Mais il est temps de mettre vos bouquins de côté pour marcher sur les traces de Conan dans un univers persistant dédié à sa gloire.
Un MMO dont la sortie est prévue pour la fin du mois de mai, si tout va bien. Après des semaines d'attente, nous avons enfin pu participer au bêta-test de ce nouveau MMO développé par Funcom, les créateurs d'Anarchy Online. Je vous rassure tout de suite, il n'est pas nécessaire d'être un fanboy, de connaître la pointure de Conan, ni de savoir s'il est plutôt thé ou café pour s'intéresser à ce titre.



ENFANT PRÉMATURÉ

Les phases de bêta-test sont l'occasion pour les développeurs de regarder à la loupe les nombreux problèmes rencontrés par les joueurs, et de proposer des solutions rapidement. Tout ça pour assurer une version boîte de qualité. Théoriquement, c'est bien joli mais dans les faits, le processus « alpha/bêta/finale » se déroule rarement aussi bien. Ceux qui ont connu les débuts d'Anarchy Online se souviennent dans quel état laborieux était sorti le jeu malgré toutes les qualités de gameplay qu'il possédait. Malheureusement, Age of Conan semble prendre le même chemin. À quelques semaines de son éventuelle sortie, le moteur manque d'optimisation, toutes les classes sont loin d'être finalisées, les bugs de collisions sont nombreux, les effets visuels sont limités, les animations manquent de fluidité... Bref, il y a beaucoup de boulot pour régler tous ces détails qui permettent aux joueurs de se concentrer simplement sur l'action et la découverte du monde. Loin de nous l'idée de se focaliser sur ces





Pour certains ce guerrier a une famille, une tribu, une histoire... Pour moi, il représente une centaine de points d'expérience. Et c'est bien trop peu pour passer mon level !



Le piège à quête : une jolie blonde en détresse située dans un coin d'une auberge.



L'interface n'est pas super-sexy mais au moins, on ne peut pas dire qu'on ne voit pas les infos.

aspects négatifs qui seront réglés, à plus ou moins long terme, via des patchs. Alors concentrons-nous sur le fond.

OSER LA DIFFÉRENCE

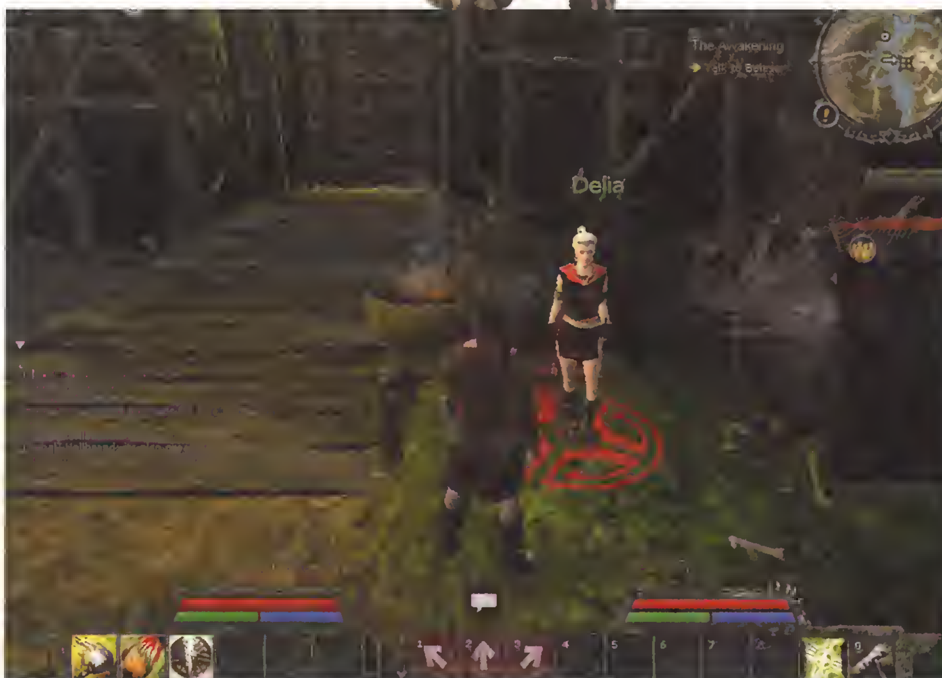
En faisant abstraction de la forme, on s'aperçoit qu'Age of Conan propose quelques aspects originaux. Comme c'est le cas avec son cycle jour/nuit (voir encadré). Il a également l'audace de proposer un système de combat mettant en scène des combos. Le joueur doit enchaîner des coups pour réaliser une frappe surpuissante, jusqu'à décapiter un ennemi suite à un coup critique. La mécanique de défense est globalement similaire, les combos en moins. La protection s'exerce de manière passive à gauche, au centre et à droite du personnage. En jeu, ce système est symbolisé par trois icônes blanches (une à chaque angle). L'astuce est de les déplacer où bon vous semble. Par exemple, mettre tout votre potentiel défensif sur la gauche permet d'encaisser davantage les coups arrivant de cette direction, mais laisse votre avatar vulnérable au centre et à droite. Il est encore un peu tôt pour voir si ces phases de combat apportent réellement une approche nouvelle ou s'il ne s'agit là que de poudre aux yeux. Mais on peut néanmoins affirmer que c'est beaucoup moins complexe qu'il n'y paraît.



COURSE DE FOND

Les quelques heures passées dans cette bêta montrent que le potentiel de Age of Conan tarde à se dévoiler. Il faut une quinzaine de niveaux pour commencer à s'amuser et varier les combats avec des combos plus attrayants que le simple coup d'épée. De même, pour ce qui est de l'artisanat, il ne pointe pas le bout de son nez avant le niveau 40. Ici, tout laisse à croire que les plus acharnés auront largement de quoi s'éclater à haut niveau, abandonnant les moins motivés sur le bord du chemin. Nous verrons bien si ce sentiment se confirme lorsque nous aurons atteint les plus hautes sphères du jeu. En ce qui nous concerne, nous sommes motivés pour poursuivre l'aventure !

Cyd



LÈVE-TÔT OU COUCHE-TARD ?

Age of Conan propose des aspects vraiment sympas, comme la possibilité de changer votre style de jeu selon votre humeur, à n'importe quel moment en parlant simplement à un PNJ (Personnage Non Joueur). Ici, le cycle jour/nuit sert à jouer en groupe ou en solo. La nuit votre personnage s'aventure seul en suivant une trame de fond via des quêtes comme le propose un Oblivion par exemple. Quant au jour, vous retrouvez le même environnement mais avec des PNJ différents et surtout la possibilité de croiser d'autres joueurs. Vous pourrez ainsi enchaîner des quêtes en groupe. Dans les deux cas, votre personnage gagne de l'expérience et suit sa progression à part entière. Ces derniers temps, le genre massivement multijoueur propose davantage de contenu solo. Une tendance en vogue qui attire de plus en plus certains types de joueurs non friands de MMO à la base.

Jumpgate Evolution

BIENTÔT SUR VOTRE PAILLASSON

À JOYSTICK, ON AIME SON LECTEUR. ON L'AIME TELLEMENT QU'ON EST MÊME PRÊT À ALLER À BIRMINGHAM EN AVION POUR JOUER 15 MINUTES À JUMPGATE EVOLUTION, PRÉSENTÉ À L'OCCASION DE LA CONNECT 08, L'ÉVÉNEMENT ANNUEL DE CODEMASTERS ONLINE. SI C'EST PAS UNE PREUVE D'AMOUR, JE SAIS PAS CE QUE C'EST.

Il était une fois un mammouth indétrônable nommé WoW. Euh attendez, je reprends. Il était une fois un petit mammouth indétrônable nommé EVE Online. Seul maître à bord du marché des MMOS space opera, EVE provoquait la peur chez ses concurrents, si bien que personne n'osait l'affronter. NetDevil ne dérogeait pas à la règle, mais en développeur malin, il eut l'idée se se lancer sur le marché des MMO grand public. Oubliez les 12 heures de didacticiel sur EVE, Jumpgate Evolution vous offrira, selon ses développeurs, une immersion directe et sans accrocs. Alors, info ou intox ? Comme souvent, la réponse s'obtient en allant directement au charbon, la souris à la main.

LÉCHAGE DE BOTS

Après avoir fini la démo si gentiment proposée par Codemasters, le premier verdict tombe : vous n'aurez pas besoin d'un Q.I. à trois chiffres pour prendre rapidement le bébé en main. La jouabilité repose ici sur les mêmes bases qu'un Freelancer, à savoir déplacer la souris pour modifier la direction du vaisseau, bouton gauche pour le tir principal, bouton droit pour le tir secondaire. Côté missions et système de jeu, on fait là aussi dans l'élémentaire. L'essentiel des objectifs consiste à éliminer du mob, le plus complexe d'entre eux étant un vaisseau blindé équipé de tourelles et d'un bouclier. En bonus, Jumpgate propose aussi son propre système d'exploitation de ressources et de créations d'items. On attend de mettre la main sur une vraie bêta avant de se prononcer sur ce point.



Oui, c'est magnifique...

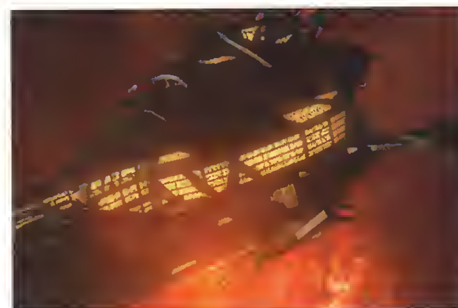

Ce vert, c'est reposant vous ne trouvez pas. Cela me rappelle ma forêt natale, quoique en un peu moins naturel.


Accoster une station spatiale se fait d'un simple clic dans Jumpgate. Et c'est tant mieux.

NON À LA DIVISION DES CLASSES !

Que dire d'autre sur ce MMO fort sympathique en l'état actuel ? Que les parties s'annoncent bien évidemment pensées pour le jeu en équipe, dans la lignée de son ancêtre naturel, Jumpgate (voir encadré). Attaque de vaisseaux-mères, défense de bases orbitales et de convois marchands : on ne sortira peut-être pas des canons du shoot spatial, mais l'ensemble devrait sonner comme une alternative intéressante à la norme WoWesque qui prévaut actuellement sur le MMO. Lors de la Game Connection, NetDevil défendait d'ailleurs à cor et à cri l'importance de proposer un autre système de progression que la sempiternelle spécialisation par classe. Sans aller jusqu'à réinventer la roue, Jumpgate Evolution permettra ainsi à ses joueurs de développer librement différents types de compétences au fil des passages de niveau. Avec l'expérience gagnée, il sera également possible de débloquer de nouveaux types de permis, histoire de piloter. Terminons par une note optimiste à propos des graphismes, la version affichait une fort jolie plastique, surtout pour un MMO.

TUTTLE





Pour l'anecdote, sachez que Jumpgate Evolution est la suite de Jumpgate, une des premières productions de NetDevil. Manque de bol, le projet fut fauché en plein vol par la faillite de leur propre éditeur, 3DO. Sachez que NetDevil est également l'auteur du défunt Auto Assault.

Hellgate : London

Pique-nique à Stonehenge

MALGRÉ L'ACCUEIL MAJORITAIREMENT NÉGATIF QU'A REÇU HELLGATE À SA SORTIE, NOUS À JOYSTICK, ON APPRÉCIE GRANDEMENT LE BÉBÉ DE FLAGSHIP ! JETEZ-NOUS DES CAILLOUX POUR MONTRER VOTRE DÉSACCORD SI ÇA VOUS CHANTE, ON S'EN MOQUE. IL Y A UNE GROSSE TOUR DELL XPS POUR NOUS PROTÉGER À LA RÉDAC'.





Le Desiccator pétrifie le joueur le plus proche de lui durant quelques secondes. Il reste à choisir le boulet du groupe qui va servir de victime durant tout le combat.


Cette « charmante » bestiole fait partie des trois nouveaux pets à récupérer sur le corps du Desiccator.

Au lieu d'être toujours négatifs, certains détracteurs devraient regarder de plus près ce titre pour voir à quel point il a évolué depuis son lancement. Tous les problèmes majeurs présents dans le mode multi ont été éradiqués depuis un moment. Il est donc temps de tourner la page de ce passé rempli de bugs pour parler de tout ce que le dernier patch en date apporte de bon. Une des principales nouveautés est la possibilité d'envoyer des mails en jeu, tout comme dans World of Warcraft. Ce système permet de joindre un objet ou de l'argent à tous vos courriers. Pratique pour équiper ses « reroll » avec du matos qui prend la poussière dans l'inventaire de votre personnage principal. Désormais, vous pouvez même envoyer, d'un seul clic, une invitation à tous les membres de votre guilde pour une Zombie Party à Piccadilly Circus. Les autres changements notables se trouvent du côté de la zone Stonehenge, implémentée en janvier dernier. Le big boss des lieux, Moloch, est un peu plus intéressant à combattre puisqu'il invoque désormais des prêtres pour le guérir. De nouveaux objets sont récupérables comme des kits de teinture qui permettent d'obtenir une couleur unique pour votre personnage et qui offrent des bonus non négligeables comme des points supplémentaires dans toutes les caractéristiques. L'instance The Wild a été également modifiée. L'intérêt principal est désormais d'y croiser un nouveau boss, The Desiccator. Une sorte de tas de pierres sans tête qui peut dropper de l'équipement mais aussi des œufs. Ces derniers peuvent être transformés pour obtenir un pet (il en existe trois) aux talents particuliers comme le Nautilus qui a le pouvoir de soigner. Pour info, le Desiccator doit être attaqué en groupe puisqu'il régénère sa vie à une vitesse hallucinante. Pour lui infliger un maximum de dégâts, un équipement orienté anti-necro est fortement conseillé. Force est de constater que ce patch, qui comprend de nombreuses autres modifications et améliorations, pousse Hellgate sur la bonne voie. En tout cas, pour ceux qui aiment partir à la chasse aux monstres et collectionner de l'équipement. Tout ça n'est pas près de s'arrêter vu les bonnes choses qui devraient arriver dans les futures mises à jour.

Cyd

Tireur d'élite

La refonte des talents de la classe Marksman fait partie des grosses modifications du patch 1.2. Sans rentrer dans le détail chirurgical qui va ennuyer tout le monde, sachez simplement que le Tireur d'Élite peut désormais se diversifier. Notamment grâce aux changements apportés dans les branches spécifiques aux grenades et aux balises (tir au napalm sur une large zone, etc). Désormais, certaines grenades explosent à l'impact et disposent d'un pouvoir passif qui les lie entre elles. Selon le type de grenades utilisées (il en existe quatre), vous améliorez les dégâts, la zone d'effet, la puissance des forces élémentaires et la pénétration du bouclier de toutes les grenades. Côté balises, on retrouve également le même système de synergie entre les talents. Ce qui en fait des compétences très efficaces. Évidemment, d'autres skills ont été modifiés, mais attention à ceux qui disposent de la version française, la traduction n'a pas encore été réalisée au moment où ces lignes sont écrites. Les descriptifs ne reflètent donc pas toutes les modifications apportées par ce patch.



Y'a comme un hic

Manquant de concurrence du côté de chez AMD, Intel a décidé de nous prouver qu'il est toujours son meilleur ennemi. Au moment où j'écris ces lignes, les Core 2 Duo E8200 ne sont plus en pénurie et les précommandes de E8400/E8500 devraient être résorbées au moment où vous les lirez (on appelle ça la magie de l'impression, si). Et les modèles quad core ? Tatata, voilà que vous devenez médisant ! Le Q9300, version quad core à 2.5 GHz qui n'intègre « que » 6 Mo de cache est aussi facile à trouver qu'un Belge n'aimant pas les frites. (NdYavin : ça s'appelle un traître). Pour les autres Quad, les vrais, ceux que certains attendent pour faire de l'encodage vidéo par exemple ? Rien en vue, on ne manquera pas de poser la question à Intel lors de son prochain forum développeur qui se tiendra en Chine.



Le QX9650 est le seul processeur quad core en 45 nm totalement disponible. À 1000 euros, on comprend qu'il n'attire pas les foules.

Septembre, en attendant...

Manquant de concurrence du côté de chez AMD, Nvidia a décidé... Hmm, je ne sais pas vous, mais j'ai comme une impression de déjà-vu... Pardon, reprenons. Nvidia a décidé de préparer une version bis du G92 qu'il a déjà décliné à toutes les sauces (voir notre article dans les pages suivantes). La nouveauté ? Une nouvelle finesse de gravure, et donc des fréquences théoriquement plus élevées pour les cartes de bureau (si elles voient le jour) et une consommation suffisamment basse pour en faire une version pour portable. Si tout cela ne vous fait pas frétiller tel un gardon en rut, dites-vous qu'avec un peu de chance, on verra arriver de vrais nouveaux GPU basés sur de vraies nouvelles architectures chez Nvidia (probable) et AMD (encore plus probable) autour du mois de juin. Oui, car si l'on n'a pas de chance, il faudra attendre le mois de septembre pour voir ces puces. Mais mon petit doigt me dit que l'on parlera d'autre chose, en septembre...



La 9800 GX2 intègre deux G92. La suite, la suite...

L'Edito

Entre la disponibilité difficile des Core 2 Quad et les constructeurs de cartes graphiques qui nous resservent la même soupe depuis un an et demi, j'en viens à me dire qu'il faut que je troque ma rubrique pour parler de jeux. Car eux, ils arrivent à l'heure, sont disponibles en masse et ne déçoivent pas. Mouais, en fait, non. Tout bien réfléchi, je vais continuer comme ça...

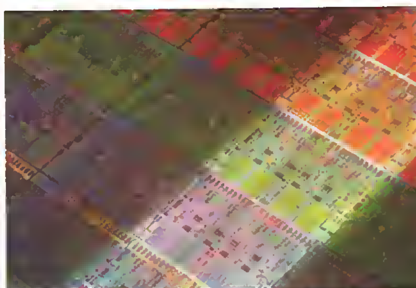
C_Wiz

Intel ♥ AMD

Enfin des portables où l'on pourra passer dynamiquement et sans reboot d'un GPU intégré à un vrai GPU ? On savait que la chose allait se faire chez AMD avec la plate-forme Puma, mais on est encore plus surpris d'apprendre que cela va arriver également sur les plates-formes Centrino d'Intel, toujours avec des GPU ATI (donc AMD). Ne reste plus qu'à ce qu'ils se mettent d'accord pour faire la même chose sur nos plates-formes de bureau pour passer d'un chipset intégré à une carte graphique. Remarquez, tout bien considéré, ne vous pressez pas...

intel AMD

AVX

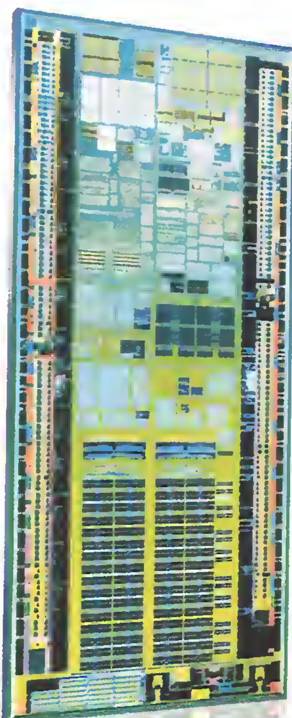


Regardez comme ils sont beaux, ces Nehalem. Ça y est, ça me donne faim...

Je vous avais déjà raconté que la prochaine architecture d'Intel, baptisée Nehalem apporterait un bon paquet de nouveautés, à commencer par un contrôleur mémoire intégré et triple canal, un nouveau bus système (CSI) pour remplacer l'actuel FSB, et même le retour de l'HyperThreading façon Pentium 4. Ce que l'on peut ajouter aujourd'hui, c'est qu'Intel a fait un bond en avant important sur le plan des performances de ses unités de calcul en virgule flottante et l'on devrait d'ailleurs avoir les premiers benchmarks dans le prochain numéro. Et comme Intel aime bien voir loin, il a également annoncé AVX, une nouvelle extension du jeu d'instruction de nos processeurs avec, au programme, des instructions 256 bits. Pourquoi ne pas appeler ça SSE5 ? Parce que c'est déjà pris par AMD ! Un jour, on éradiquera les équipes marketing des constructeurs informatiques. Et le monde sera plus beau.

C'est de la bombe!

Les Silverthorne, processeurs ultra-mobiles d'Intel que l'on verra arriver avant l'été pour les MID (de gros iPhone qui ne permettent pas de téléphoner), s'appelleront... Atom. Pourquoi pas, tant qu'ils n'appellent pas leur future puce graphique (Larrabee) cumulant des tas de petits cœurs « Molécule »...



Mais en plus, il est tout plat!

40 nm

C'est chez TSMC que cela se passe, le fondeur qui produit la quasi-totalité des GPU de Nvidia et d'ATI propose à ses partenaires deux nouveaux procédés de fabrication en 40 nm. L'un des deux est dédié aux puces très basse consommation tandis que le second est plus classique et pourra servir aux futurs GPU des deux marques. Les premiers prototypes sont prévus pour le second trimestre de cette année, il faudra attendre un peu plus longtemps avant de voir le tout débarquer dans nos PC.

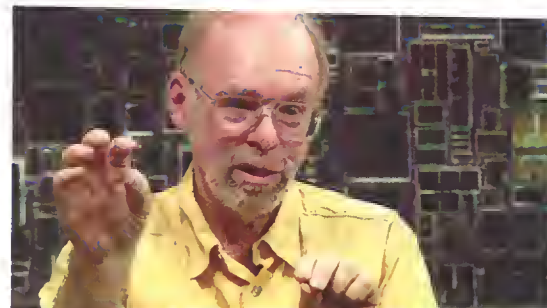




Mais que fait VIA (épisode 1134)?

Comme nous sommes de grands sentimentaux chez Joystick, nous n'oublions pas d'aller jeter un œil de temps en temps du côté de nos anciennes amours. Genre chez VIA. On pourrait vous parler des nouveaux S3 Chrome compatibles DirectX 10.1 ou encore des processeurs Isaiah qui vont entrer en compétition avec les Atom d'Intel. Mais, en fait, on s'est dit qu'il vaut mieux parler de rumeurs venant du fin fond de Taiwan. On vous avait expliqué le mois dernier pourquoi, malgré une cotation boursière en dessous du seuil de pauvreté pour un constructeur informatique, personne n'avait encore racheté AMD (et particulièrement Nvidia). Du coup, on peut se demander s'il ne serait pas moins cher pour Nvidia de racheter VIA afin de poursuivre son rêve secret (ou presque, puisque l'on vous en parle) de se lancer dans les processeurs x86 et de venir entrer en concurrence frontale avec AMD et Intel (et, probablement, dominer le monde). Racheter VIA ne coûterait pas très cher puisque la capitalisation boursière de la marque est sous la barre des 700 millions de dollars. Une bouchée de pain que, selon nos confrères taïwanais du Digitimes, VIA essaie de négocier au prix fort. Plusieurs discussions auraient déjà eu lieu pour parler de partenariat, de rachat de l'activité CPU (Centaur) ou de la société complète. Le tout aurait capoté, VIA étant trop gourmand (ou Nvidia trop chiche, allez savoir). Une chose est certaine en tout cas, si Nvidia se lance dans cette voie, il leur faudra donner des moyens conséquents aux équipes de Centaur qui ne font plus que des puces ultra-basse consommation depuis un paquet d'années pour espérer se faire un trou. Et également engager un paquet d'avocats, car si on nous a avoué, un peu gêné, chez AMD que l'on était pour la concurrence et qu'on ne s'opposerait pas à l'entrée d'un nouveau concurrent dans le marché des processeurs x86, nous doutons qu'Intel prenne la chose aussi docilement...

Derrière toutes ces manœuvres, c'est surtout l'expertise de Glenn Henry (le chef des CPU chez Centaur pour VIA) que recherche Nvidia.



Lumineux, Sun

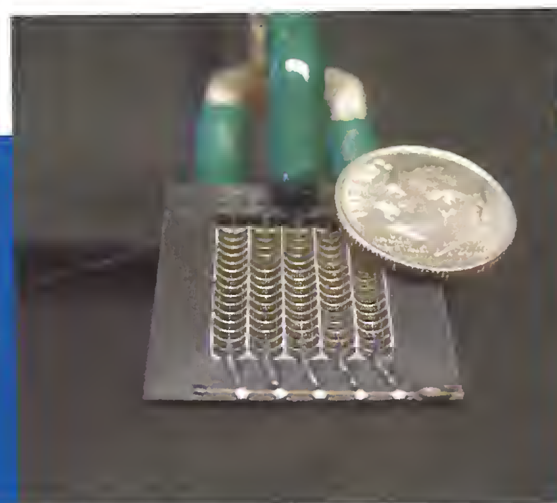


Les petits gars de chez Sun travaillent actuellement sur le concept des silicon photonics. Ca n'est pas nouveau, on vous avait déjà parlé de recherches de ce genre chez Intel. L'idée de base est d'arriver à mixer nos transistors qui fonctionnent avec de l'électricité et de la lumière. Non pas pour faire des processeurs bling-bling, mais pour utiliser de la fibre optique et donc autoriser des transferts ultra-rapides hors de la puce (la lumière est plus rapide que l'électricité, faut-il le rappeler ?). Chez Intel, il s'agit surtout d'interconnecter des serveurs entre eux, par exemple. Là où Sun se démarque, c'est dans la manière dont il souhaite utiliser les silicon photonics pour relier des « dies » entre eux et créer ainsi des processeurs équipés d'un plus grand nombre de transistors que ce qui est actuellement possible. Le tout est financé par le département de recherche de l'armée américaine qui doit, sûrement, chercher de la puissance pour optimiser les plantations de massifs de fleurs.

Air pur

Ce n'est pas la première fois que la petite société Thorn Micro nous promet de révolutionner le monde du refroidissement. Des tas de prototypes, et pas grand-chose de concret. Les choses changent aujourd'hui avec la démonstration d'un prototype de refroidissement sans parties mobiles. Il s'agit de créer un champ électrique ionisé à partir de petits fils pour pouvoir créer un flux d'air. Le concept n'est pas du tout nouveau, c'est comme cela que fonctionnent les purificateurs d'air, mais la réalisation d'un prototype qui n'attire pas les poussières pourrait rendre la chose intéressante. On attendra un peu tout de même avant de sabrer le champagne à coups d'ailettes de ventilo, c'est que l'on se souvient encore du refroidissement par micro-tubes...





Oui, je vous le concède, ça ressemble beaucoup à une rape à fromage...

Larrabee, Larrabee,



Comme on n'a pas encore de photo de Larrabee, voici un logo VIIV. Magique non ?

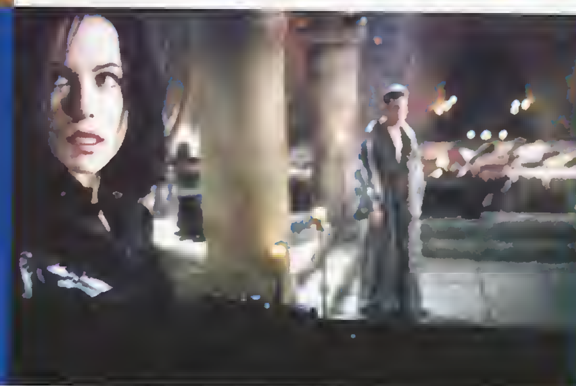
Quel dilemme pour les petits gars d'Intel... D'un côté, ils ont envie de nous raconter plein de choses sur leur future puce qui, ils l'espèrent, changera la donne de la 3D sur nos PC. De l'autre, la carte est prévue pour dans une petite année, donc il ne faut pas non plus trop en raconter. C'est pour cela que l'on voit des mouvements comme le rachat d'Havok (bibliothèque physique) ou, plus surprenant, d'Offset Studios. Une petite équipe travaille sur un FPS « fantastique » (le genre). La rumeur veut qu'Intel s'en serve pour montrer à quel point une petite équipe est capable, avec son kit de développement magique, de produire un jeu graphiquement bluffant. Un bon moyen de montrer la voie aux développeurs tiers qui, pour l'instant, aimeraient moins de paroles et plus d'action. Allez savoir, peut-être qu'ils seront servis.

Pour reconnaître un écran TN, il suffit de se placer au-dessus. Les couleurs apparaissent noircies ou délavées.



C'est quoi *LES LCD ?*

Le gros souci des LCD est que même si de gros progrès ont été faits, il reste compliqué de cumuler bonne luminosité et noirs profonds sans tricher (la plupart des TV LCD baissent la luminosité de l'écran dans les scènes noires).



Des écrans. Voilà, rendez-vous le mois prochain. Quoi ? Ah, O.K., donc on va surtout vous parler des différences entre les divers types de dalles LCD. Alors ça va de 15 à 30 pouces de nos jou... Aïe ! O.K., c'est bon, je vais vous expliquer les nuances entre TN, MVA et IPS. Parce que je suis courageux.

C_Wiz

Donc, comme vous le savez probablement déjà, un écran LCD, c'est avant tout un néon à l'arrière qui vous éclaire la tête, et des cristaux liquides, trois par pixel (rouge, vert et bleu, pas de rose non désolé) qui vont se « fermer » pour ne plus laisser passer la lumière. Jusque-là, tout est simple. Sauf que l'on a développé au fil des années plusieurs types de cristaux différents, chacun ayant ses forces et ses faiblesses.



Au-delà de la technologie, sur un 24 pouces (un PVA ici), les écrans bleus sont tout simplement plus convaincants !

Twist 'n bof

Le plus vieux, et aussi le plus courant, est le Twisted Nematic (TN). Ce sont des cristaux qui se superposent les uns aux autres de manière courbée, un peu comme les doubles hélices d'ADN. Au repos, ils laissent passer la lumière et quand on les excite avec du courant, ils empêchent sa propagation. Les dalles TN ont l'avantage de pouvoir passer rapidement d'un état à un autre, ce qui veut dire pour nous, les joueurs, une meilleure réactivité. Cette réactivité se paye en finesse. Il est assez difficile de doser précisément les couleurs intermédiaires, au point que certains n'essayent même pas. Sur l'écran 17 pouces que votre tante a reçu dans son paquet de céréales, il y a de fortes chances qu'il ne soit pas capable d'afficher 16 millions de couleurs. Le TN, c'est la dalle du joueur qui pleure encore son écran CRT tout flou.

Changement dans le plan

Vient ensuite l'IPS, dite la dalle du riche. C'est ce que l'on trouvait sur les 24 et 30 pouces. Techniquement il s'agit d'un TN que l'on a changé de sens (et auquel on a ajouté une électrode supplémentaire), cela paraît idiot mais ça suffit à améliorer les angles de vision (ce qui n'est pas forcément notre priorité), tout autant que la fidélité des couleurs. C'est précis, mais ça manque souvent un peu de contraste par rapport aux autres technologies (ce qui n'est plus tout à fait vrai avec les dernières dalles en date). L'IPS est surtout réservé aux grands écrans et cherche à satisfaire ceux qui souhaitent la polyvalence.

Reste le VA, aussi connu sous le nom de MVA ou PVA. Il s'agit d'aligner les cristaux de façon à obtenir les meilleurs angles de vision possibles. C'est le type de dalle préféré par Samsung qui fournit un grand nombre de constructeurs tiers. L'avantage d'un VA est que l'on dispose en prime de noirs très noirs et d'un très bon contraste. Parfait pour une télé, et donc pour regarder des films sur un écran de PC. On a d'ailleurs souvent dit qu'il s'agissait des dalles idéales puisqu'elles arrivent à faire de bons compromis de tous les côtés.

J'achète !

Les joueurs pointilleux continuent cependant à préférer les TN plus rapides. D'une génération à l'autre, on voit des différences massives entre les dalles. Le VA qui avait la cote se fait un peu dépasser par l'IPS en ce moment (que l'on croyait enterré). Au point que, pour tout vous dire, le plus important pour choisir un écran LCD est de bien le regarder en action. J'aurais pu commencer par là, je sais...

Madame tient dans ses mains les premières puces en 45 nm d'AMD. Un joli bond en avant.



CeBIT 2008

Trop bien la vie !

Quarante-huit heures. Deux saisons entières de 24, voilà ce que l'on m'a fait passer dans la région hautement touristique et chaleureuse de la Basse-Saxe. Pour le Salon informatique le plus funky de l'année, le CeBIT qui se déroule tous les ans en mars dans le paradis industriel de Hanovre...

C_Wiz



Je pourrais remplir ces deux pages avec les épreuves de ma double saison de 24 allemande, mais franchement, j'imagine que vous n'avez pas envie que je vous parle de la qualité et de la ponctualité des charters teutons, du bonheur d'être logé chez l'habitant pour m'imprégner de ce monde germanique qui me plaît tant ou de la joie indiscernable d'être réveillé à 6 h du matin par des braillements incompréhensibles. Sans oublier les constructeurs qui vous posent des lapins après vous avoir demandé plusieurs fois de confirmer votre rendez-vous. Et comme on est sympa, on ne vous dira pas qui a osé nous faire ça (MSI).
Non, parce que voyez-vous, il s'est passé plein de choses durant ce Salon. Rien que la conférence de présentation qui accueillait le sex-symbol, et accessoirement patron de Microsoft, Steve Ballmer, ainsi que la Chancelière allemande, le Président de la Commission européenne et le Président français. Du beau monde, et on ne peut s'empêcher de vous répéter que notre chef d'État a compris en écoutant l'allocution de Steve que « Microsoft était formidable ». Il ne doit pas utiliser Windows Vista, lui, pour affirmer de telles choses.

La machine ultra haut de gamme pour joueur d'Asus.



Voir Hanovre et mourir

Heureusement, il y avait d'autres choses à voir et entendre. On vous passera le pseudo-discours écologique que l'on retrouvait sur tous les stands. Les ioniseurs d'air dans les PC, c'est vraiment too much. Au-delà de ça, on a pu voir des évolutions de certaines choses que l'on avait déjà rencontrées lors du CES à Las Vegas (quelle belle ville !),



comme par exemple les « MID ». Pour ceux qui ne s'en rappelleraient pas, il s'agit de petites machines de poche à mi-chemin entre un iPhone et une PSP, et qui pourront faire office de GPS, d'organiseur et de navigateur Internet. Enfin quelque chose de ce genre. Les premiers concepts que l'on avait vus au CES étaient un peu gros, de la taille de la moitié d'une page de ce magnifique magazine. Pour le CeBIT, on a eu droit aux versions slim, avec un design bien sexy chez Gigabyte. On a vu d'autres modèles chez Asus et même Abit !
Un mot sur ce dernier, ce constructeur de cartes mères qui avait été au top de la mode il y a quelques années. Et que l'on avait un peu perdu de vue. Rachetée suite à des problèmes financiers, la marque était présente en

force lors du Salon allemand avec un stand énorme et des tas de nouveautés. On aura trouvé des cartes mères X48 et P45 par exemple. Pour ceux qui ne suivent pas trop, le X48 est un chipset Intel identique au X38, mais vendu 20 dollars plus cher. On peut s'en passer. Pour le P45, il s'agit de celui qui remplacera l'actuel chipset « milieu » de gamme d'Intel, le P35. La nouveauté principale étant la gestion du PCI Express 2.0. Du côté des chipsets pour cartes mère, on a vu également la nouvelle offre de Nvidia, à savoir le 790i (pour Core 2 Duo) et le 780a (pour Phenom).

AMD aussi rend sourd

Littéralement, puisque le constructeur avait eu l'excellente idée de placer ses salles d'interviews au milieu du hall dédié à la WCG (la Coupe du monde des jeux vidéo). Résultat, on ne comprenait pas grand-chose à ce qu'ils avaient à nous dire. On en a sorti un de son stand pour discuter sous la neige saxonne (car, oui, il neigeait). Grosso modo, nous avons eu droit à un discours d'humilité, admettant que le lancement du Phenom avait été un peu raté et qu'à l'avenir le constructeur essayera de moins parler et de plus agir. On ne demande que ça. D'ailleurs les actions sont rapides puisqu'au moment où j'écris ces lignes, DHL cherche à nous livrer un Phenom B3, le fameux modèle « corrigé » qui est censé nous faire oublier les montagnes de plantages que nous avions connus. AMD lance les 9550, 9650, 9750 et 9850, quatre processeurs quad core dont les fréquences s'étalent entre 2.2 et 2.5 GHz. Le « nouveau départ » d'AMD s'accompagne par contre du lancement des Phenom X3... dans la vieille révision de la puce. Il s'agit donc des X3 8600 que l'on vous conseillera d'éviter, en attendant la nouvelle version (X3 8650 dont la date n'est pas prévue). Et si vous n'êtes pas pressé, attendez même le prochain numéro où l'on fera un point complet sur l'œuvre processeur d'AMD.

Le portable vaincra ?

Du côté des portables, on a vu chez tous les constructeurs des modèles utilisant la plate-forme 45 nm d'Intel (les portables AMD étaient plus que rares), avec quelques nouveautés amusantes comme l'ajout d'un pavé numérique. Ces gens souhaitent faire disparaître nos PC de guerre pour les remplacer par des « transportables ». On comprend leur enthousiasme, mais tout de même... Chez Asus, on aura vu deux nouveautés intéressantes, à commencer par l'arrivée du « splashtop » sur les portables. Pour ceux qui auraient déjà oublié le test du X38 (scandale !), Asus proposait sur sa carte mère (P5E3 Deluxe) une puce mémoire sur laquelle est installé un mini linux. Le but est de pouvoir écouter de la musique ou surfer sur le Net sans démarrer complètement le système. Pas totalement inutile sur un PC de bureau, ça devient carrément intéressant sur un portable lorsque l'on prend en compte l'autonomie.

Vent frais, vent du baratin

L'autre truc, c'est la volonté du constructeur de se lancer dans les PC tout assemblés. Avec, au programme, un PC de salon sexy et une machine de joueur « extrême » dont le prix débute par un sept. Avec trois autres chiffres derrière. Affaire à suivre, mais l'assemblage semble avoir encore de beaux jours devant lui.
Un peu comme le monde des écrans puisque l'on a vu quelques beautés chez Samsung. Un écran PVA de « seulement » 22 pouces, par exemple, et pour comprendre pourquoi il est intéressant d'avoir cette technologie ailleurs que sur des 24 ou 30 pouces, je vous renvoie vers le « C'est quoi » de ce magazine. Mieux, un écran OLED de 31 pouces qui cumule noirs, contrastes, couleurs et angles de vision parfaits. Une démo technologique, bien sûr, mais Samsung (tout comme Sony) investit massivement pour faire baisser le prix de cette technologie (l'OLED est tellement cher en grande taille que l'on n'en trouve qu'au dos des appareils photos numériques). Acheter un écran, c'est comme aller au CeBIT, en fait. On se dit qu'on ne devrait pas et que ce sera forcément mieux l'année prochaine. Pour les écrans, c'est certain, c'est vrai.

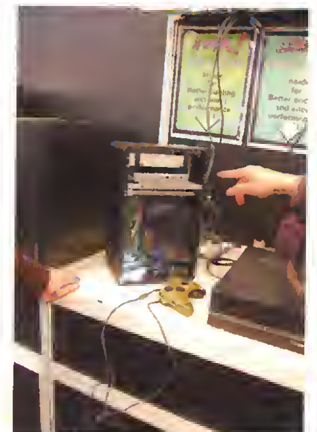
L'énorme OLED de Samsung. On l'aurait bien ramené chez nous...



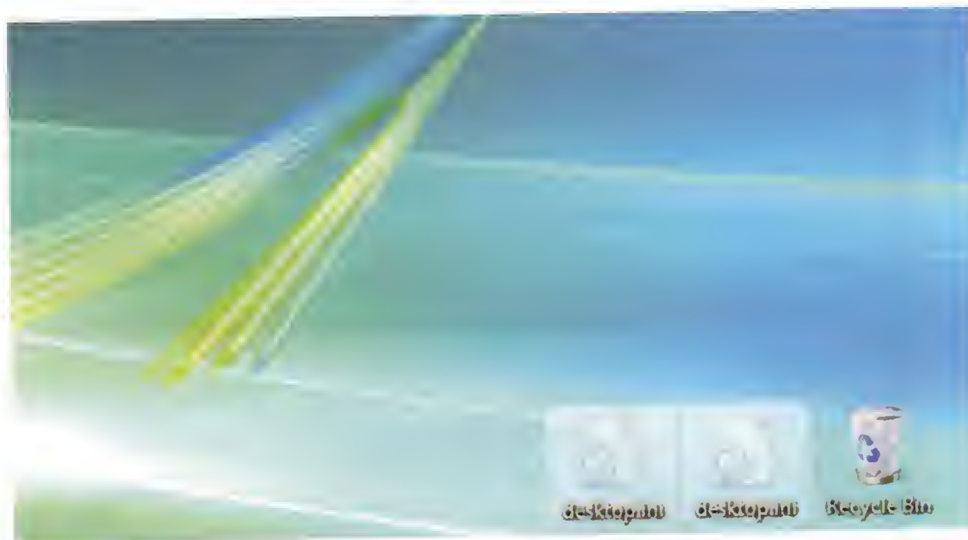
Du côté des cartes graphiques, rien à signaler si ce n'est quelques modèles avec interface Display Port (ce qui remplacera bientôt le DVI et le HDMI).

9 pouces et Windows XP pour l'EeePC. Le clavier fait toujours aussi mal aux doigts, par contre.

Palme du meilleur produit à Lian Li qui propose un boîtier... pour Xbox 360. Dans tes dents, Steve Ballmer!



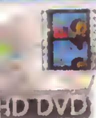
Windows Vista
Service Pack 1
SERVICE MESQUIN



Les deux icônes destkop.ini, symboles du laxisme de Microsoft, elles sont toujours là.

Pour vous parler du vide du Service Pack 1 de Vista, j'avais d'abord envisagé de vous présenter une page blanche. Et puis en y réfléchissant bien, je me suis dit qu'une métaphore plus utile serait de vous donner votre horoscope. Parce qu'à l'image du SP1 de Vista, un horoscope dans Joystick, c'est totalement hors sujet..

C_Wiz



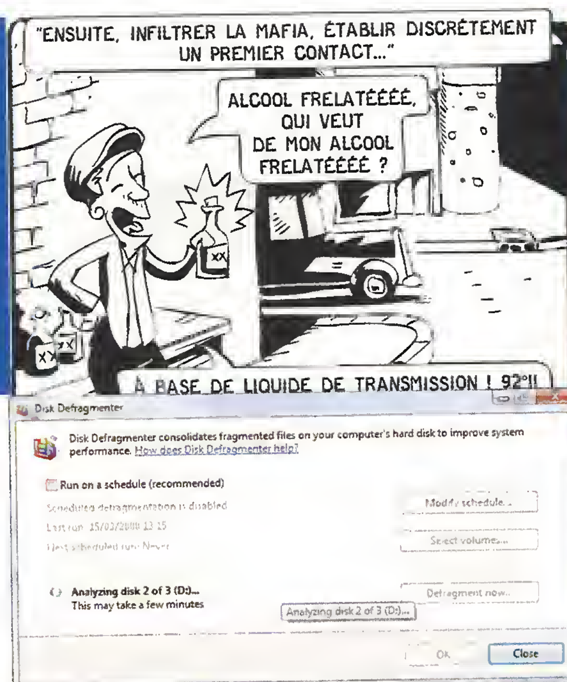
Lecteur HD DVD-ROM

Une nouvelle icône pour les HD-DVD, ça résume assez bien ce Service Pack quand on y pense...

Lors de la sortie de Windows Vista il y a presqu'une année et demie de cela, nous n'avions pas été tendres. Parce que l'OS de Microsoft n'apportait pas grand-chose de concret, si ce n'est des problèmes et une lenteur fatigante. À l'époque, on est un peu passé pour des rustres mais aujourd'hui tout le monde est à peu près d'accord avec nous: Vista, c'est pas la joie.

Après quelques Piña Colada

Tous? Non, il reste un irréductible fan de Vista, le plus grand fan de Bill Gates français que nous vous avions présenté dans notre reportage sur le CES. Celui qui pense que « rester sous XP, c'est comme nos grands-pères qui refusaient l'électricité dans les campagnes ». Mais pour tout vous dire, même lui est un peu déçu. La métaphore de la page blanche était un peu malvenue, même si après avoir installé le Service Pack 1 de Vista, on ne remarque aucune différence. Les deux fameux icônes « desktop.ini » sont encore sur notre bureau, l'explorateur de fichiers continue à offrir de jolis ralentissements sur le réseau local et même sur les disques locaux. Le bug du délai d'attente avant l'extinction de l'écran qui revient toujours sur vingt minutes en mode « hautes performances » est lui aussi toujours là. Le réseau gigabit ralentit toujours quand on écoute de la musique et les copies de fichiers, si elles sont peut-être un peu plus rapides sur le disque dur, sont toujours plus lentes que sous XP par le réseau, et sur l'USB.

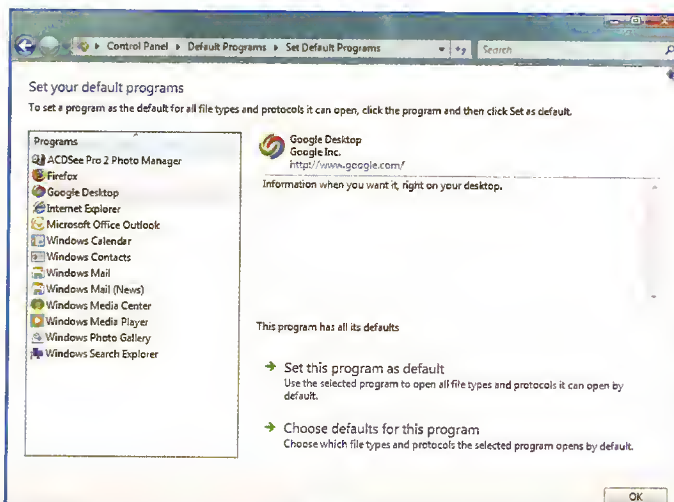


On peut de nouveau avec le SP1 choisir les disques durs à défragmenter... Quel bond en avant! Encore faut-il qu'il finisse son analyse...

Faux rebond

Alors, que corrige ce Service Pack 1 ? Les mouvements incessants des têtes de nos disques durs? Non, mais il rectifie tout de même des bugs importants que l'on n'avait pas rencontrés, comme les pertes de données lorsqu'on formate une clef USB au format NTFS (...), des pertes de données réseau quand l'on passe en veille (sachant que les drivers réseaux ne répondent plus après la veille bien souvent, on n'avait pas vu le problème sous cet angle) et tout de même un bug intéressant, la période de latence lorsqu'on appuie sur notre combinaison de touches préférées, à savoir Ctrl Alt Suppr, n'est plus présent.
En un an et demi, les drivers graphiques qui étaient la cause d'un bon paquet de tirages de cheveux ont eux aussi bien évolué. On plante beaucoup moins sur le bureau de Windows, par contre durant nos tests des GeForce 9800, on a tout de même observé quelques

plantages en jeux. Pas d'écrans bleus, mais des situations où le système n'était pas gelé, mais dont on ne pouvait se dépêtrer à coup de Ctrl Alt Suppr par exemple, obligeant à un redémarrage disgracieux, chose quasiment impensable sous XP.



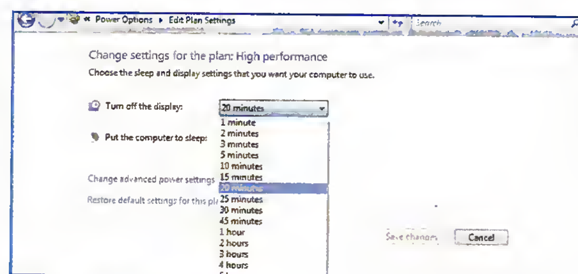
Suite à la plainte pour pratiques monopolistiques de Google vis-à-vis du système de recherche de Vista, Microsoft a ouvert son système. Google Desktop Search apparaît désormais dans les programmes par défaut.

Service Pâques : Édition Cloches Du côté des performances dans les jeux, parce que c'est cela aussi qui nous intéresse, l'intérêt du Service Pack 1 se fait sentir si l'on dispose d'une solution multi GPU (Crossfire ou SLI) puisqu'il intègre des patchs (déjà disponibles séparément du Service Pack 1) qui permettent d'améliorer les performances. Reste que s'il y a un bond en avant face au Vista original, l'écart de performances entre une Radeon 3870 et sa version multi GPU (3870 X2) est toujours plus grand sous XP. Assez amusant quand on sait que les solutions utilisant plus de 2 GPU requièrent, c'est Nvidia et ATI qui l'imposent,

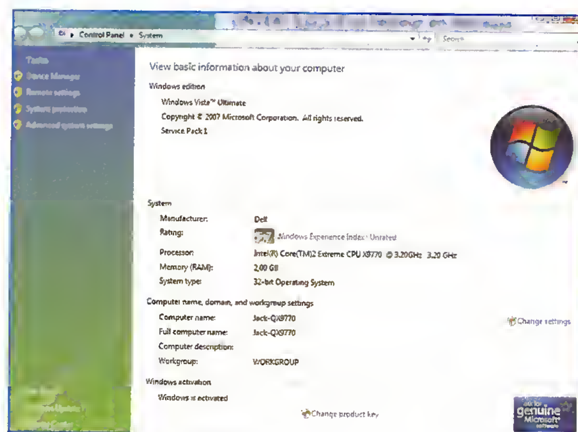


impérativement Vista. Pour ce qui est des performances des solutions monocartes, Vista SP1 est plus lent de 2 à 5 % selon la marque de carte 3D que l'on utilise. Notre fan de Bill Gates hurle à la mort car je ne vous parle pas de DirectX 10, ni de DirectX 10.1 qui est la nouveauté principale de ce Service Pack 1. C'était la conclusion de notre test à l'époque, DirectX 10 serait la chose qui nous pousserait à passer, un jour ou l'autre, sous Vista. La bonne nouvelle, c'est que le jour n'est vraiment pas arrivé. Le fait est que si l'on peut vous sortir une liste d'une vingtaine de titres qui « utilisent » DirectX 10, dans la pratique, on s'en passe très bien. Dans la plupart des jeux, le mode de rendu DX10 sert à ajouter des détails, ce qui n'est pas inintéressant, au contraire. Sauf que ces détails sont gourmands, et que le manque cruel de vraies cartes 3D haut de gamme fait que l'on n'en tire pas parti. L'autre cas, c'est la création d'un mode « Very High » à partir de fonctionnalités pas totalement DirectX 10, mais que l'on réserve tout de même à ce mode de rendu pour faire plaisir aux constructeurs de cartes 3D (et à Microsoft ?). Mode injouable avec les plus grosses cartes 3D d'hier et d'aujourd'hui, rappelons-le. Et si vous n'avez pas deviné de quel FPS je parle, il s'agit de Crysis. Oui, j'ai un peu gâché ma devinette. La fatigue...

S.O.S d'un testeur en détresse Microsoft avait la pression pour sortir au plus vite un Service Pack 1. Car presque toute l'industrie s'est rebellée contre la firme de Redmond. Les OEM d'abord qui, sous la pression d'utilisateurs agacés, ont proposé de nouveau XP sur leurs machines neuves. Les déclarations de certains dirigeants d'entreprise aussi, et pas des moindres. Le grand patron d'Acer n'hésitant pas dire que « l'industrie entière a été déçue par Vista » et qu'il ne « croyait pas que quelqu'un ait acheté un nouveau PC spécifiquement pour Vista ». Des choses que tout le monde pense mais que personne n'osait dire jusque-là. Même le patron d'Intel en appelait à un SP1 rapide avant de considérer déployer le système en interne. Encore aurait-il fallu que ce SP1 corrige le tir.
En éludant les bugs évidents, Microsoft nous prouve une fois de plus son détachement total de la réalité, et des besoins de ses clients. Si vous vous forcez déjà à utiliser Vista, n'hésitez pas à installer ce SP1, après tout cela ne vous coûtera rien.
Pour la majorité des joueurs encore sous XP, on va attendre le Service Pack 2. Ou le Windows suivant.



Vous pouvez changer cette option tant que vous voulez, elle reviendra sur 20 minutes sans prévenir. Genre au milieu de vos benchs sous Crysis...



Après une bonne heure d'installation et quelques reboots, on constate quelques lettres en plus dans ce panneau. Fascinant.



La GX2 se présente sous la forme d'un bloc avec de légères ouvertures pour la ventilation. À l'usage, la carte devient rapidement très chaude.

Nvidia GeForce 8800 GS, 9800 GTX et 9800 GX2

LE RECYCLAGE A SES LIMITES

Mélanger des cartes à 150, 300 et 500 euros dans un même article de Joystick, est-ce bien raisonnable? En fait, non, mais on a décidé de faire comme Nvidia: vu que ce dernier utilise la même puce dans toutes ses cartes graphiques, on ne va pas faire plus d'efforts que le constructeur. Et toc!

C_WIZ





L'argument marketing mis en avant pour l'aspect « GTX »? La présence d'un double connecteur SLI...

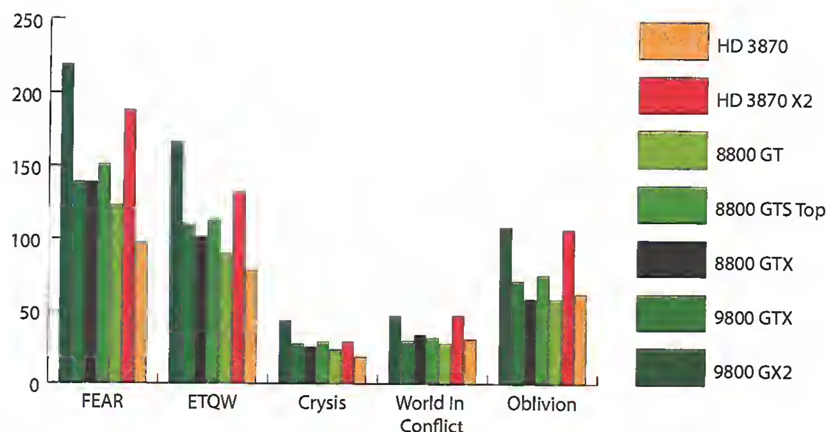
Le mois dernier, nous vous présentions la première carte issue de la gamme GeForce 9, la 9600 GT. De bonnes performances pour une carte de milieu de gamme vendue à partir de 150 euros. Ce qu'on lui reprochait, c'était surtout son nom: elle utilise la même architecture que les GeForce 8 et n'a pas d'argument non marketing qui mérite un saut générationnel si grand. Entre-temps, Nvidia a également mis à disposition de certains de ses partenaires des 8800 GS, carte annoncée en janvier. Contrairement à la 9600 GT qui utilise une nouvelle puce définitivement milieu de gamme, le G94, la GS utilise le G92, celle qui anime les 8800 GT et GTS 512 dont nous vous avons parlé maintes et maintes fois. La recette utilisée pour la GT était assez simple, garder la même bande passante mémoire tout en coupant de moitié la puissance de calcul.

Pour un six-quart, il vous faut...

Pour la GS, la recette est un peu plus dans le compromis, un quart de puissance de calcul et un quart de bande passante en moins. Cela nous fait toujours six quarts pour chaque carte si vous êtes bon en calcul. Alors quelle recette est la plus savoureuse? Avant de répondre, il faut parler fréquences. La GS de base a été un peu saccagée (550, 1375 et 800 MHz pour le GPU, les unités de calcul et la Ram), mais Asus, qui a l'exclusivité de la distribution de la carte en France, en a fait une version overclockée dont les fréquences sont plus proches de celle de la 9600 GT (600, 1700 et 900 MHz). Et là, la comparaison est un peu plus honnête.
Avec plus de puissance de calcul, la GS Top est capable de larguer la GT de 10 % dans Half-Life 2 et Crysis sans anti-aliasing, et 17 % d'avance dans Oblivion. Dans Bioshock, la GS sera par contre en retrait: trop de textures, tout comme dans les situations où l'on ajoute de l'anti-aliasing. On va la faire courte, pour ceux qui ont un budget serré et qui sont prêts à réduire le niveau de textures dans les jeux, la 8800 GS dans sa version overclockée peut être considérée comme une bonne alternative à la 9600 GT.

Deux « haut » de gamme

À côté de ça, Nvidia lance également deux cartes haut de gamme, la 9800 GX2 qui, comme son nom l'indique, repose sur deux puces graphiques, et la 9800 GTX. Dans la GX2, nous avons droit au G92 accompagné de 512 Mo de mémoire. La recette n'est pas sans rappeler celle utilisée par ATI pour sa Radeon HD 3870 X2. Avec quelques bémols. Tout d'abord, le fait que Nvidia ne gère toujours pas le multimoniteur sur ses configurations multi-GPU. Il faut désactiver le SLI pour avoir droit à deux écrans, opération longue et périlleuse sous Vista (qui vous demande si vous voulez mettre le PC en veille). Du côté des performances, on retrouve à peu près le même souci que sur la 3870 X2, à savoir que si elle propose un bond en avant net par rapport à ce qui était la meilleure offre d'ATI (la 3870), face à une 8800 GTX, l'illusion (être devant sous 3D Mark) ne tient pas (dans les jeux) dans les hautes résolutions et quand on demande de l'anti-aliasing. Soit pile poil les situations pour lesquelles on a envie d'acheter une carte à 500 euros. Si l'on prend en considération le chemin de croix qu'ont traversé les



Jeux en 1920 par 1200, sans anti aliasing, afiltrage anisotrope 16x

Sans anti-aliasing, la 9800 GTX se place autour de la 8800 GTX. Elle est devant dans Oblivion, et se retrouve derrière dans un jeu récent dans World In Conflict.





La 9800 GTX reprend la même taille que celle de la 8800 GTX/Ultra : 27 cm de long.

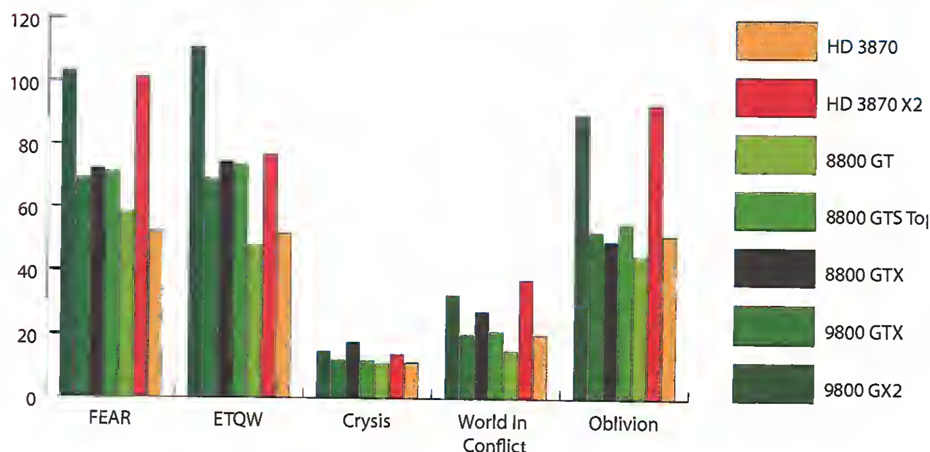
possesseurs de la première GX2, la 7950, au niveau des drivers, il nous est assez difficile de vous la conseiller.

GeForce 9 au plat

Il nous reste le plat de résistance : la 9800 GTX ! Avec un nom pareil, on s'attend à quelque chose de grandiose, après tout on se souvient que même en passant de la 7800 à la 7900, Nvidia avait proposé un bond en avant sur les performances. Sauf que, ce qui anime cette 9800 GTX est un... G92. Encore la même puce. Et si deux G92 peinent face à une vieille 8800 GTX d'un an et demi, faut-il vraiment que je vous raconte la suite ? En plus, Nvidia aura fait le strict minimum, prenant une 8800 GTS 512 et ajoutant 25 MHz sur le GPU (63 sur les unités de calcul), et 130 sur la mémoire.

Cela n'est pas beaucoup, et là où les choses sont un peu tristes, c'est que l'on trouve déjà sur le marché des 8800 GTS 512 overclockées. Nous sommes allés chercher celle d'Asus dont les fréquences sont 740, 1800 et 1035 MHz (contre 675, 1688 et 1100 pour la GTX, si vous avez tout suivi). Et là, la claque est double puisque non seulement cette « GTX » n'arrive pas à battre son aînée, mais elle se fait en prime corriger par les versions overclockées de la GTS présentées par les partenaires de Nvidia.

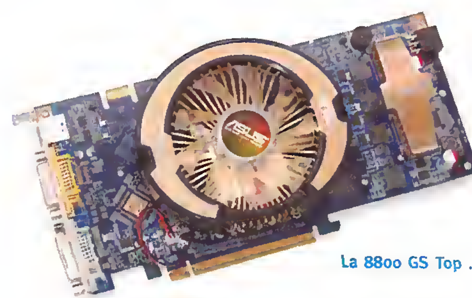
Avec l'anti-aliasing, la 9800 GTX est systématiquement derrière, sauf dans Oblivion, jeu qui a toujours réussi aux cartes d'ATI. En 2560 par 1600, la 9800 GTX est incapable de faire tourner avec anti-aliasing des jeux comme Bioshock, UT3, et World In Conflict par manque de mémoire. Sacré haut de gamme...



Jeux en 1920 par 1200, anti aliasing 4x, filtrage anisotrope 16x

0 % rage, 100 % désespoir

Ce qui nous agace le plus dans tout cela, c'est que si l'on oublie le nom de la carte et que l'on regarde le prix, 300 euros, la « nouvelle » viendra grosso modo remplacer à terme la 8800 GTS, ce qui peut être considéré comme (curieux mais) cohérent. Sauf qu'en choisissant de faire passer une GTS de génération précédente au rang de GTX « next gen », Nvidia pousse les limites de ce que l'on est prêt à accepter en matière d'inepties marketing. La carte n'est pas capable de remplacer complètement les propres vieux haut de gamme de la marque (qui datent d'un an et demi, faut-il le rappeler ?), et le constructeur le sait pertinemment. La 9800 GTX n'est donc qu'une 8800 GTS overclockée, et ce n'est même pas la meilleure du lot. Cette situation nous désespère tellement que franchement, on ne sait plus trop quoi vous dire. Allez, si, qu'il serait temps que quelqu'un vienne mettre un bon coup de pied dans le marché des cartes 3D. Parce que là, on se moque franchement de nous.



La 8800 GS Top .

top HARD

Les vrais haut de gamme graphiques se profilent pour cette année, et on a plutôt envie de vous dire d'investir « léger », dans une carte milieu de gamme (entre 150 et 200 euros) plutôt que de craquer pour du haut de gamme à la durée de vie trop courte.

C_WIZ

Le moniteur

Pas beaucoup de changement du côté des moniteurs 22 pouces, on vous conseille toujours de regarder les 2255W de Viewsonic et les 2232BW de Samsung. Ça, c'est pour les plus exigeants, les autres pourront aussi regarder du côté des 24 pouces qui passent sous la barre des 400 euros, en gardant à l'esprit qu'il faudra une bonne carte graphique et des prétentions modestes sur les réglages dans les jeux. C'est le problème des goûts de luxe, une dépense en entraîne vite une autre...

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10e), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10e), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8 ms, 16/10e), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255W (5 ms 16/10e), environ 360 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10e), environ 300 euros TTC.

Le processeur

On n'a pas vu beaucoup de Phenom B3 à Hanovre. Peut-être que l'on avait pas envie de les voir mais on peut déjà vous annoncer qu'on en reparlera dans le prochain numéro. AMD a décidé de reprendre son destin en main et franchement, on ne demande que ça. Le roi du rapport qualité/prix reste en attendant le Core 2 Duo E8400.

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 80 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4500 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), 110 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 110 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8400 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3,0 GHz/Socket AM2) 145 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 250 euros TTC environ.

Le disque dur

C'est dramatique. Après avoir croisé des SSD par pelletée au CeBIT, mon envie de ces disques qui ne font pas de bruits et qui chargent nos jeux plus vite qu'un RAID bien rodé n'a fait qu'augmenter. Mais à 1000 euros la bête, on dépasse encore mes propres standards du luxe. Du coup, je vais me contenter de contempler ce RAID 5 qui ne marche pas. Et de tacler les drivers d'Intel. Voilà, c'est fait.

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

Le routeur WiFi

Le monde n'a pas explosé lors de la présence d'un Havrais à Hanovre, mais ma venue a tout de même provoqué des grèves générales de la fonction publique dans ce charmant pays. Ah, la Basse-Saxe... Tellement peu sexy, et tellement peu de nouveautés. Tant pis, on n'y retournera pas. Non ! Pas la peine d'insister ! On vous aime beaucoup, mais il y a des limites à la dévotion...

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.

La carte vidéo

La 8800 GS se présente en alternative intéressante à la 9600 GT et aux cartes d'ATI, donc on vous conseillera de regarder si elle est faite pour vous (dans l'article qui doit se trouver deux pages avant, et si vous tombez sur autre chose, c'est la faute à Yavin qui n'écoute pas mes conseils de montage subliminaux inclus dans ce Top Hard). Dépenser plus de 250 euros aujourd'hui dans un GPU tient du brûlage de billets.

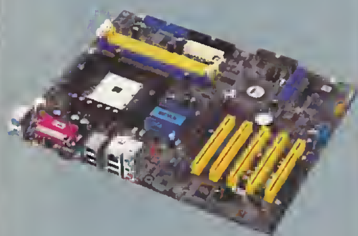
Config 1 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 9600 GT 512 Mo (PCI Express), environ 170 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 3850 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT (PCI Express) 512 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 3870 512 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS 512 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Mes amis de chez Toshiba sont fantastiques. À peine ont-ils perdu leur bataille contre le Blu-ray qu'ils osent dire que l'avenir de la HD passera par le téléchargement. Et non, ils ne parlent pas de piratage mais des offres payantes remplies de DRM. Celles qui ne décollent pas tant elles sont pénibles à utiliser. Allez, on ne dira rien, après avoir perdu près d'un milliard de dollars dans cette bataille, ils ont bien le droit à un peu de mauvaise foi...

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 40 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Asus BC-1205 PT (Serial ATA), environ 200 euros TTC.





La carte mère

Si vous pouvez vous le permettre, craquez pour une P5E dont le PCI Express 2.0 pourrait vous servir en milieu d'année prochaine. Pour ce qui est des cartes équipées d'un X48, inutile de dépenser plus pour la même chose, il ne s'agit simplement que d'une révision de X38 qui ne corrige rien et qui ne mérite pas que l'on investisse. Autant placer son argent au bon endroit. Dans la poche, c'est souvent bien aussi...

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35 / Socket 775), environ 110 euros.
Config 3 : Asus P5E (Intel X38/Socket 775), environ 200 euros, ou Asus M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

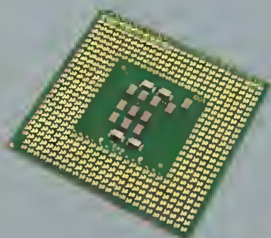


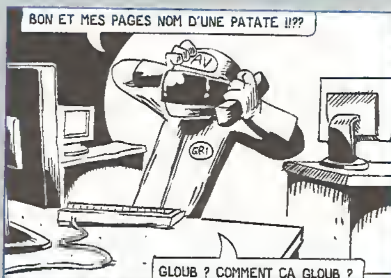


Le refroidissement

M'est-il possible de vous dire encore une fois de plus tout le bien que je pense du Thermalright Ultra 120 Extreme ? Même si les Core 2 en 45 nm ne nécessitent pas un refroidissement énorme, vous aurez l'avantage de garder une machine fraîche et un bruit ultra-limité. Pour ceux qui ont peur de monter eux-mêmes un ventilateur sur le radiateur, regardez les offres de Noctua qui sont également très bonnes, et un poil moins cher.

Processeur AMD : Thermalright Ultima 90 (socket 939/AM2), environ 40 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 18 euros TTC.
Processeur Intel : Thermalright Ultra-120 Extreme (socket 775), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SX2 (120mm), environ 23 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.





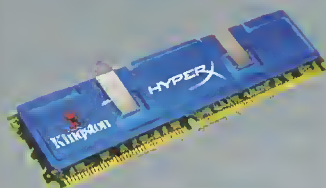
L'alimentation

Avec un bloc de 400 Watts, vous pouvez faire tourner presque toutes les configs de notre Top. C'est la triste vérité et il n'y a que pour la troisième que s'impose vraiment un bloc de 500 Watts. On vous le conseille également sur la configuration numéro 2 si jamais vous voulez utiliser une dizaine de disques durs. Un par jeu, c'est un peu cher mais quand on aime on ne compte pas.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.







La RAM

Je vous ressasse en permanence que sur vos 4 Go de Ram, votre Windows 32 bits n'en utilisera vraiment que trois (et comme d'habitude, pas moins de CAS5, en dessous, on vous vend de l'overclocking). Mais peu importe, le prix de la Ram continuant à être toujours aussi bas, il est difficile de passer à côté. Pour les téméraires, vous pouvez aussi investir dans une version 64 bits de Windows XP ou, si vous n'aimez pas la vie, de Windows Vista.

Configs 1 et 2 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 60 euros TTC.
Config 3 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz), environ 110 euros TTC.





Space Invaders


Prince of Persia


Flashback

ITINÉRAIRES D'ENFANTS GÂTÉS

Une petite ruelle minable dans une vulgaire bourgade de quelques milliers habitants. Au fond, un groupe de mômes semble fasciné par un bout de plastique orange. Malgré une timidité qui me colle la chair de poule et les semelles dans le bitume, je décide d'aller voir ça de plus près. C'est que derrière ce petit groupe, il y a ma maison, mes jouets et mes précieux bouquins. Me voyant approcher, les importuns me dévisagent. L'un d'entre eux m'interpelle et m'invite à essayer cet étrange objet. BIP BIP BONG BIP BIP. Des poutrelles, des barils qui les dévalent et dans le rôle du héros, un petit bonhomme à l'allure de plouc. Ce personnage incongru est manifestement chargé de grimper tout en haut et d'atteindre un gorille mal dégrossi afin de sauver sa belle. Mouais, j'accroche moyen et quitte rapidement mes nouveaux amis pour rentrer bien à l'abri, dans le confort de mon foyer. J'avale vite fait un chocolat chaud et plonge rapidement dans un livre, comme tous les soirs.





Donkey Kong

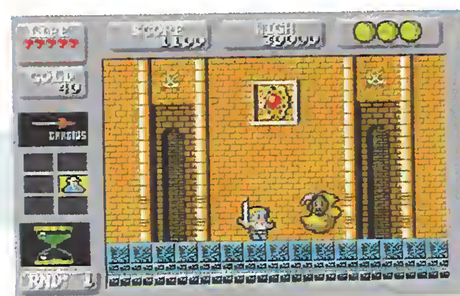
Chaque mois, un acteur de l'industrie, un membre de l'équipe ou un lecteur raconte comment sa passion du jeu est née. C'est votre tour, allongez-vous donc sur ce divan et racontez-nous votre histoire. On veut la connaître (et comme c'est la première, c'est moi qui m'y colle, na). courrier@joystick.fr

Trop tard !

Je n'arrive pas à me concentrer, quelque chose cloche, me turlupine. Ce truc… ce jeu me laisse perplexe. Je n'y ai pas vraiment pris du plaisir mais… j'ai envie d'essayer à nouveau. C'est ce que je fais quelques jours plus tard. Et le charme n'opère toujours pas. De toute façon, pour mon entourage, la question est réglée. Ces « machins » rendent « fous » et ce n'est qu'une « mode débile ». Soit. N'en parlons plus. Du moins jusqu'à Wonder Boy, Prince of Persia, Zelda, Flashback et tant d'autres belles histoires dont je me souviens encore aujourd'hui. Celles qui m'ont fait retourner la tête et m'ont apporté tant et tant d'heures de plaisir. Si les Pac-Man, Space Invaders ou Donkey Kong me laissaient complètement froids, c'est peut-être qu'au fond ils ne me racontaient rien. Il suffisait de se montrer habile ou rapide, voire les deux à la fois. Trop dur pour moi ces conneries.

Mais depuis mes premières véritables aventures en terres numériques, il m'arrive d'en parler avec passion lors de déjeuners enflammés, de réfléchir à la meilleure manière de faire bouger les choses et tout simplement de rêver de ces incroyables péripéties virtuels. C'est probablement pour ça, qu'après bien des péripéties, j'ai décidé d'en faire mon métier afin de parler de ma passion.

YAVIN


Wonderboy in Monsterland

ET POKE ET PEEK

« Tu fais ton Poke & Peek ? », me demande Savonfou alors que je relis passionnément ce Joystick 95. Je ne sais pas comment il fait, mais ce type est définitivement trop perspicace.

Énorme, ce « Maxi numéro d'été » avec ses 260 pages et son jeu complet. Enfin, si du côté pagination on reste jaloux de ce que la rédac pouvait se permettre à l'époque, il n'en va pas nécessairement de même en ce qui concerne le titre offert. Car GT Racing 97 était… comment vous dire ça en restant poli… un jeu de voiture un peu « bancal » pour ne pas dire complètement moisi. Ah, ben, zut, je l'ai dit. Bref. Dès l'édito, Moulinex nous parle d'une grande problématique de l'époque : le doublage pourri. On comprend mieux son énervement une fois qu'on a lu le test du très bon Team Apache (page 158), un simulateur d'hélico gâché par des voix françaises à la ramasse. Bob Arctor nous gratifie même d'un encadré spécial pour dénoncer l'énorme « foutage de gueule ». Car les voix des douze pilotes étaient alors interprétées par un seul malheureux doubleur obligé de prendre tout un tas d'accents ridicules pour faire croire à des mecs différents. Depuis, bien de l'eau a coulé sous les ponts et le soin apporté au doublage de la plupart des jeux n'a plus rien à voir avec ce qu'on faisait à l'époque. On ne va certainement pas s'en plaindre !



Le jeu total… ement nase.





Un excellent titre gâché par un doublage foireux.

GROS MORCEAUX

Évidemment, le grand moment de ce numéro, c'est le dossier E3, alors à son apogée avec des previews par douzaines de milliards. D'Outcast à Fallout 2 en passant par… Prey (sorti huit ans plus tard), on en prenait vraiment plein la vue avec des titres totalement exclusifs au PC. Un peu plus loin, on pouvait alors tomber sur une page consacrée à un certain Half-Life dont on nous rappelle que l'intelligence artificielle sera exceptionnelle. Un sentiment confirmé lors de la sortie du jeu quand on s'extasiait devant le comportement des soldats capables de nous prendre à revers ou de nous balancer des grenades dès qu'on tentait de se planquer derrière une pile de caisses. Il est d'ailleurs amusant de noter que Valve n'aura pas réussi à rééditer l'exploit avec un Half-Life 2 à la limite du ridicule sur le même point. Et l'on termine avec un très gros test (six pages) de l'arlésienne Heart of Darkness qui se chope un Mégostar, 90 % et une énorme salve d'applaudissements malgré un retard de plusieurs longues années.

Yavin



Des années d'attente pour seulement quelques heures de jeu.



Et dire que pratiquement personne ne l'avait vu venir celui-là…

Lexique

PAR CYD

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez ?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul. **COMBO :** Terme indiquant une séquence de plusieurs mouvements formant un enchaînement d'actions.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires. **DPS :** Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FFA : Free for All. Autre manière de désigner le mode Deathmatch. **FPS :** First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre. **GAME MECHANICS :** Les mécaniques de jeu sont un regroupement de règles offrant un jeu plaisant et intéressant.

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate... **HARDCORE GAMER :** Joueur pur et dur, le vrai, le tatoué qui passe des heures devant son écran traitant souvent les autres de simple casu (voir Casual gamer). **HUD :** Head Up Display. Il s'agit de l'interface affichant des informations indispensables comme la santé de votre personnage, son nombre de munitions... Les infos à regarder du coin de l'œil pour éviter d'être en train de recharger au moment où un ennemi vous tombe dessus.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP. **JDR :** Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Nights... Voir également RPG.

LAG : Terme utilisé pour indiquer des problèmes de connexion réseau. Votre ligne Internet part en sucette et entraîne des à-coups dans les déplacements de votre personnage. À ne pas confondre avec le terme « ramer ». Qui indique les mêmes symptômes dont la cause est due à un problème matériel comme la faible puissance de la carte graphique ou le manque de Ram.

MANA : Indique les points de magie d'un personnage. **MAP :** Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS. **MMORPG :** Massively Multiplayer Role Playing Game ou jeu massivement multijoueur. Indique un univers persistant dans lequel des milliers de joueurs évoluent. World of Warcraft, Lineage II... L'abréviation MMO est la plus répandue. **MOD :** Indique une modification d'un titre pour en faire un nouveau. Ce sont principalement des fans qui utilisent les kits de développement (voir SDK) pour créer leur propre jeu. Quand le jeu créé est complètement différent de l'original, on appelle ça une Total Conversion.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATCH : Désigne une mise à jour apportant des modifications, améliorations et corrections de divers problèmes à un jeu. **PATCHFINDING :** Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière. **PING :** Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien. **PNJ :** Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée. **PVE :** Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur. **PVP :** Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

RPG : Role Playing Game. Voir JdR. **RTS :** Real Time Strategy. Voir STR. **RUSH :** Tactique qui implique d'attaquer très rapidement son adversaire. Utilisée principalement dans les RTS.

SAVONFOU : Pigiste totalement barré qui n'arrête pas de parler et/ou chanter On le supporte car il ramène des bonbons à la rédac'. **SDK :** Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications. **SKILL :** Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur. **SPAWN :** Indique l'action de renaître. Lorsque votre personnage re-spawn, il réapparaît à un point précis. **STAND ALONE :** Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine. **STR :** Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TPS : Télévision par Satellite ou plutôt dans notre cas Third Person Shooter. Jeux de tir à la troisième personne comme GTA, Gears of War...

XP : Acronyme utilisé pour désigner les points d'expérience.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de **10,50 €** par trimestre (3 n°) au lieu de 20,85 €* — E06J

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de **45,50 €** au lieu de 90,35 €* — E206

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

Future

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/08. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.